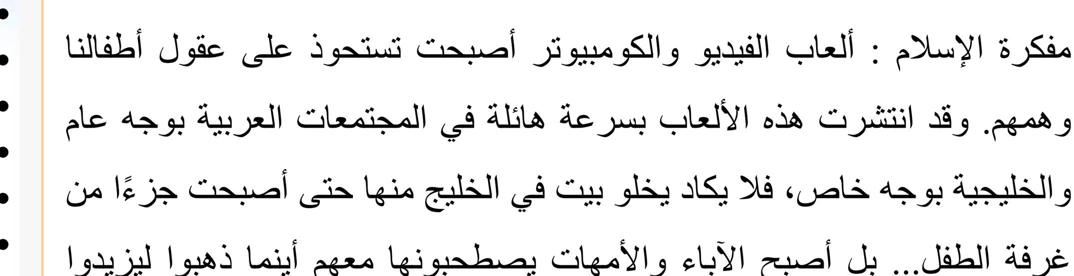




طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1)

مفكرة الإسلام : ألعاب الفيديو والكومبيوتر أصبحت تستحوذ على عقول أطفالنا وهمهم. وقد انتشرت هذه الألعاب بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل... بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على مشاهدتها...

في التقرير التالي نلقي الضوء على أثر هذه الألعاب على أطفالنا وكيف نتجنب سلبياتها..

من الرابح؟

قدر خبراء في مجال الألعاب الإلكترونية حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني بنحو 400 دولار سنويًا، وأكدوا أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، ويشير أحد مسؤولي التسويق بشركة متخصصة في مجال الألعاب الإلكترونية إلى أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و800 ألف جهاز بلاي ستيشن، موضحًا أن أكثر من 40% من البيوت السعودية تضم جهازًا واحدًا على الأقل. والجدير بالذكر أن ألعاب البلاي ستيشن لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

ويضيف: الرابح في هذا المجال الشركات الأمريكية واليابانية المنتجة والمسوقة لهذه الألعاب والبرامج، فقد أعلنت شركة سوني اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات أنها تتوقع ارتفاع أرباح مجموعاتها بنسبة 108% إلى 280 مليار خلال السنوات المقبلة، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في أرباحها إلى نجاح لعبة البلاي ستيشن.

الألعاب الإلكترونية وعزلة طفلك :

هل جلوس الطفل أمام شاشة الكمبيوتر والتلفاز يجعله منعزلاً وغير اجتماعي...؟
يجيب أ. مندل القباع، أستاذ علم الاجتماع، عن هذا التساؤل بقوله: الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلاً غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلاً غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل، والتنشئة الاجتماعية لكن إذا جُعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.

وعن البدائل التي تغني الطفل عن التلفاز والكمبيوتر يقول القباع: أولاً وقبل كل شيء لا يوجد بدائل تغني الطفل عن التلفاز وغيره؛ لأن الطفل في مرحلة عمرية يحتاج فيها إلى تنمية مداركه، ومن هذه المدارك تنمية خياله بالأشياء الموضوعية والواقعية، ولكن علينا أن نوفق بين وسائل الإعلام المرئية وبين وسائل الترفيه الأخرى مثل الألعاب التي تنمي الخيال والإدراك كالمكعبات وألعاب الرياضة الخفيفة مثل تنس الطاولة، وكرة القدم والسباحة. كل هذه الأشياء إذا حصلت استطعنا أن ننشئ طفلاً اجتماعيًا يتوافق مع نفسه وأسرته ومجتمعه، يستطيع من خلالها أن يعيش حياة مستقرة تنعكس على تكيفه مع الحياة بصفة عامة.

جيل عنيف وأناني :

تحدث الدكتور أحمد المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية فقال: إن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، كما أنها تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

مخاطر صحية :

تؤثر هذه الألعاب سلبًا على صحة الأطفال، إذ يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، هذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين، أستاذ طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها، وأضافت أيضًا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي.
حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر.

كذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.

وقد أظهرت دراسة دانمركية أن ألعاب الكمبيوتر لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إذا أصبح مدمنًا على ألعاب الكمبيوتر وما شابهها.

وبينت الدراسة أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

صرع وبدانة:

أكدت دراسة نشرت نتائجها مؤخرًا أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جرامًا إلى 60 كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 1.6 كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز 8.14 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض...

فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة.

سلاح ذو حدين:

ألعاب الفيديو والكومبيوتر سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات. يقول علماء الاجتماع: لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي. وأضافوا: أن للألعاب الإلكترونية جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز.

يقول الدكتور أحمد المجدوب: أن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب 'كلكم راع وكلكم مسؤول عن رعيته' فهي تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه، فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسبًا للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته النفسية، كما أنه لابد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية.

نقله بتصرف أخوكم .. ابوجراح

----

(1) الطفل :المتميزة :العدد الثالث والعشرون - ذو القعدة 1425


الرئيسة
- اعرف نبيك
- العلماء وطلبة العلم
- أفكار دعوية
- فوائد وفرائد
- مكتبة صيد الفوائد
- الأنشطة الدعوية
- زاد الداعية
- زاد الخطيب
- العروض الدعوية
- للنساء فقط
- ملتقى الداعيات
- رسائل دعوية
- الفلاشات - القصص
- مقالات - تغريدات
- واحة الأدب
- منوعات - مختارات
- الملل والنحل
- الطبيب الداعية
- بحوث علمية
- تربية الأبناء
- سيادة الشريعة
- جهاد المسلمين
- محمد بن عبدالوهاب

الصفحات المميزة
- قصص مؤثرة
- الفلاش الدعوي
- الفيديو الدعوي
- الجوال الدعوي
- المعارض الدعوية
- الباوربوينت الدعوية
- المواقع الإباحية وأثرها
- وقفة تأمل ومحاسبة
- يا روادَ منتديات الحوار
- البيت السعيد
- الشرح الفقهي المصور

الأنشطة الدعوية
- زاد الداعية
- المعلم الداعية
- المرأة الداعية
- الطبيب الداعية
- المراكز الصيفية
- الدورات العلمية
- تفعيل العمل الخيري
- دعوة الجاليات
- المسابقات الثقافية
- المخيمات الدعوية
- الألعاب الحركية والذهنية
- الرحلات الدعوية
- حلقات تحفيظ القرآن
- الدعوة في المنتديات
- أفكار دعوية
- ساهم في نشر الإسلام
- تربية الأبناء

تربية الأبناء
- التربية الإيمانية
- التربية العبادية
- التربية الأخلاقية
- التربية النفسية
- التربيةالاجتماعية
- التربية العلمية
- التربية السلبية
- فقه الأسرة
- وسائل التربية
- زاد المربي
- كتب وبحوث
- صوتيات
- الصفحة الرئيسية

مواقع اسلامية
وقفة مع الأحداث
حتى لا تغرق السفينة


اليوم السابع
خليك فى البيت
رئيس التحرير
خالد صلاح
رئيس الوزراء يناقش مقترحات إنشاء مدينة طبية عالمية بالعاصمة الإدارية الجديدة
الرئيسية
تقارير مصرية
"الأزهر للفتوى" يحذر من تحديث لعبة "بابچي": يحتوى على ركوع اللاعب لصنم
04 يونيو 2020 12:52 م
مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية يحذر من لعبة بابچي الإلكترونية
"الأزهر للفتوى" يحذر من تحديث لعبة "بابجى" يحتوى على ركوع اللاعب لصنم
كتب لؤى على
مشاركة
اضف تعليقاً واقرأ تعليقات القراء
كرر مركز الأزهر العالمى للفتوى الالكترونية تحذيره من لعبة "بابچي" بعد تحديث جديد يحتوى على ركوع اللاعب لصنم ،حيث سبق لمركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية أن حذَّر من بعض الألعاب الإلكترونية التي تخطف عقول الشَّباب، فتشغلهم عن مهامهم الأساسية من تحصيل العلم النّافع أو العمل، وتحبسهم في عوالم افتراضيّة بعيدًا عن الواقع، وتُنمّي لديهم سُلوكيّات العُنف، وتحضُّهم على الكراهية وإيذاء النفس أو الغير.
وكان من بين هذه الألعاب لعبة بابجي «pubg» الإلكترونية بعد تكرر حوادث الكراهية والعنف والقتل والانتحار بسببها -وبسبب غيرها من الألعاب المشابهة لها- في وقت سابق.
وقال المركز: لم يتوقف خطرها عند ما سبق ذكره فحسب، وإنّما تجاوزه إلى التأثير بشكل مباشر على عقيدة أبنائنا؛ ليزداد خطر هذه اللعبة في الآونة الأخيرة بعد إصدار تحديث لها يحتوي على سجود اللاعب وركوعه لصنم فيها؛ بهدف الحصول على امتيازات داخل اللعبة.
وتابع: لا شك هو أمر شديد الخطر، عظيم التأثير في نفوس شبابنا والنشء من أبنائنا الذين يمثِّلون غالبية جُمهور هذه اللعبة؛ فلجوء طفل أو شاب إلى غير الله سبحانه لسؤال منفعةٍ أو دفع مَضرَّةٍ ولو في واقع إلكتروني إفتراضي ترفيهي؛ أمر يشوش عقيدته في الله خالقه سُبحانه، ويُهوِّن في نفسه عبادة غيره ولو كان حَجَرًا لا يضر ولا ينفع.
وكرر المركز تأكيده حرمة كافة الألعاب الإلكترونية التي تدعو للعنف أو تحتوي على أفكار خاطئة يُقصد من خلالها تشويه العقيدة أو الشريعة وازدراء الدّين، وتدعو للرّكوع أو السجود لغير الله سبحانه أو امتهانِ المقدسات أو عنفٍ أو كراهيةٍ أو إرهابٍ أو إيذاءِ النَّفس أو الغير.
وأهاب المركز بأولياء الأمور والجهات التَّثقيفية والتَّعليمية والإعلامية بيان خطر أمثال هذه الألعاب، وضررها البدني والنفسي والسّلوكي.
كما قُدّم بعض النَّصائح التي تُساعد أولياء الأمور على تحصين أولادهم من خطر هذه الألعاب، وتنشئتهم تنشئةً واعيةً سويّةً وسطيّةً، وهي:
1) الحرص على مُتابعة الأبناء بصفةٍ مُستمرة على مدار السّاعة.
2) مُراقبة تطبيقات هواتف الأبناء، وعدم تركها بين أيديهم لفترات طويلة.
3) شغل أوقات فراغ الأبناء بما ينفعهم من تحصيل العلوم النّافعة، والأنشطة الرّياضية المُختلفة.
4) التأكيد على أهمية الوقت بالنسبة للشباب.
5) مشاركة الأبناء جميع جوانب حياتهم، مع توجيه النّصح، وتقديم القدوة الصالحة لهم.
6) تنمية مهارات الأبناء، وتوظيفها فيما ينفعهم وينفع مجتمعهم، والاستفادة من إبداعاتهم.
7) التّشجيع الدّائم للشباب على ما يقدمونه من أعمال إيجابية ولو كانت بسيطة من وجهة نظر الآباء.
8) منح الأبناء مساحة لتحقيق الذات، وتعزيز القدرات، وكسب الثقة.
9) تدريب الأبناء على تحديد أهدافهم، وتحمل مسئولياتهم، واختيار الأفضل لرسم مستقبلهم، والحث على المشاركة الفاعلة والواقعية فى محيط الأسرة والمجتمع.
10) تخير الرفقة الصالحة للأبناء، ومتابعتهم فى الدراسة من خلال التواصل المُستمر مع معلميهم.
11) التّنبيه على مخاطر استخدام الآلات الحادّة التى يمكن أن تصيب الإنسان بأضرار جسدية في نفسه أو الآخرين، وصونه عن كل ما يُؤذيه؛ فقد قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ فِى حَجَّةِ الْوَدَاعِ: «أَلَا أُخْبِرُكُمْ بِالْمُؤْمِنِ؟ مَنْ أَمِنَهُ النَّاسُ عَلَى أَمْوَالِهِمْ وَأَنْفُسِهِمْ، وَالْمُسْلِمُ: مَنْ سَلِمَ النَّاسُ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ، وَالْمُجَاهِدُ: مَنْ جَاهَدَ نَفْسَهُ فِى طَاعَةِ اللَّهِ، وَالْمُهَاجِرُ: مَنْ هَجَرَ الْخَطَايَا وَالذُّنُوبَ». [أخرجه أحمد]
الازهر الشريف
مركز الازهر للفتوى
لعبة بابجى
فتوى
بابجى
اليوم السابع بلس
الموضوعات المتعلقة
تأجيل مسابقات لعبة "بابجي" العالمية بسبب فيروس كورونا
الأحد، 22 مارس 2020 05:00 ص

الألعاب الإلكترونية

2898 | تاريخ النشر : 1999-07-07 | المشاهدات : 66941
AR

السؤال

ما حكم اللعب أو السماح للأطفال باللعب في الألعاب الإلكترونية المنتشرة والمتعددة كالتي تنتجها شركات سوني ونينتندو وغيرها .

نص الجواب

الحمد لله
النّاظر في هذه الألعاب يجد أنها تعتمد على المهارات الذهنية والتصرفات الفردية .
وهذه الألعاب مختلفة النواحي ، متعددة الجوانب : فمنها حروب وهمية تدرب على التصرف في الأحوال المشابهة ، أو تقوم على التحقّز للنجاة من المخاطر وقتال الأعداء وتدمير الأهداف والتخطيط والمغامرة والخروج من المتاهات والهرب من الوحوش وسباقات الطائرات والسيارات والمراكب واجتياز العوائق والبحث عن الكنز ومنها ألعاب تنمي المعلومات وتزيد الاهتمامات كألعاب الفك والتركيب وتجميع الصور المجزّأة والبناء والتلوين والتظليل والإضاءة .

الحكم الشرعي :

الإسلام لا يمنع الترويح عن النّفس وتحصيل اللّذة المباحة بالوسائل المباحة والأصل في مثل هذه الألعاب الإباحة إذا لم تصدّ عن واجب شرعيّ كإقامة الصلاة وبرّ الوالدين وإذا لم تشتمل على أمر محرّم - وما أكثر المحرّمات فيها - ومن ذلك ما يلي :

- الألعاب التي تصور حروبا بين أهل الأرض الأخيار وأهل السماء الأشرار وما تنطوي عليه مثل هذه الأفكار من اتّهام اللّه تعالى أو الطعن في الملائكة الكرام .

- الألعاب التي تقوم على تقديس الصّليب وأنّ المرور عليه يعطي صحة وقوة أو يعيد الروح أو يزيد في الأرواح بالنسبة للاعب ونحو ذلك وكذلك ألعاب تصميم بطاقات أعياد الميلاد في دين النصارى .

- الألعاب التي تقرّ السحر أو تمجّد السّحرة .

- الألعاب القائمة على الحقد على الإسلام والمسلمين كاللعبة التي يأخذ فيها اللاعب إذا قصف مكة 100 نقطة وإذا قصف بغداد خمسين وهكذا .

- تمجيد الكفار وتربية الاعتزاز بهم كالألعاب التي إذا اختار فيها اللاعب جيش دولة كافرة يُصبح قويا وإذا اختار جيش دولة عربية يكون ضعيفا وكذلك الألعاب التي فيها تربية الطّفل على الإعجاب بأندية الكفّار الرياضية وأسماء اللاعبين الكفرة .

- الألعاب المشتملة على تصوير للعورات المكشوفة وبعض الألعاب تكون جائزة الفائز فيها ظهور صورة عارية . وكذلك إفساد الأخلاق في مثل الألعاب التي تقوم فكرتها على النجاة بالمعشوقة والمحبوبة والصديقة من الشرّير أو التنّين .

- الألعاب القائمة على فكرة القمار والميسر .

- الموسيقى ومعلوم تحريمها في الشريعة الإسلامية .

- الإضرار بالجسد كالإضرار بالعينين أو الأعصاب وكذلك المؤثّرات الصوتية الضارة بالأذن وقد أثبتت الدراسات الحديثة أنّ هذه الألعاب تُحدث إدمانا وإضرارا بالجهاز العصبي وتُسبّب التوتّر والعصبية لدى الأطفال .

- التربية على العنف والإجرام وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح كما في لعبة دووم المشهورة .

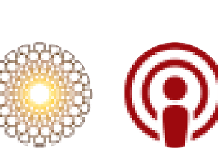
- إفساد واقعية الطّفل بتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة كالعودة بعد الموت والقوّة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع وتصوير الكائنات الفضائية ونحو ذلك .

وقد توسّعنا في ذكر الأمثلة على المخاطر العقديّة والمحاذير الشرعية لأنّ كثيرا من الآباء والأمّهات لا ينتبهون لذلك فيجلبونها لأولادهم ويلهونهم بها .

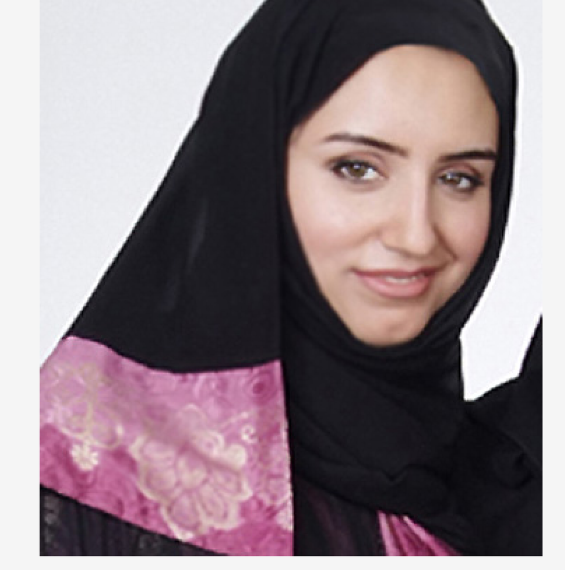
وينبغي التنبه إلا أنّ هذه الألعاب الإلكترونية لا تجوز المسابقة فيها بعِوَض - ولو كانت مباحة - لأنها ليست من آلات الجهاد ، ولا فيما يتقوى به في الجهاد . واللّه تعالى أعلم

المصدر: المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية لـ د. سعد الشثري



الألعاب الإلكترونية والانحراف الفكري



المصدر: عائشة الجناحي

التاريخ: 05 مارس 2019

يذهب الأب لنقل أبنائه من المدرسة إلى البيت، فيتفاجأ أن موضوع حوارهم يدور حول المسدسات والقتل والرقص، وغيرها من الكلمات التي تخص مشاهد العنف في اللعبة الإلكترونية «فورت نايت»، و«ببوجي».

فيسألهم الأب متعجباً «هل الجميع في المدرسة يلعب هذه الألعاب؟»، فيأتيه الرد من أحد الأبناء قائلاً: «نعم الأغلبية، لدرجة أن إحدى المعلمات تشتم هذه الألعاب بسبب أثرها السلبي في مستوى الطلاب الدراسي».

ويضيف قائلاً «إن بعض الأطفال لديهم قنوات خاصة على اليوتيوب، يصورون أنفسهم وهم يلعبونها».

هذا الموضوع هو القديم المتجدد، ففي مقال «تبدأ بالتسلية ولكنها»، ذكرتُ خبث بعض الألعاب الإلكترونية، كالحوت الأزرق، ولعبة مريم، وتحدي مومو، التي توجد في بعض تطبيقات الهواتف الذكية، وروابط مواقع التواصل الاجتماعي، والذي تم فيه توضيح الآثار السلبية لهذه الألعاب على صحة ونفسية الأطفال والمراهقين.

واليوم، تتناول بعض الصحف خطورة بعض الألعاب الإلكترونية الأخرى، مثل «ببوجي»، التي اجتاحت بعض الدول، حملة #أوقفوا_ببوجي، عبر مواقع التواصل الاجتماعي، ولعبة «فورت نايت»، التي لا تعد أقل خطورةً منها.

فهل حظر الألعاب الإلكترونية يعتبر حلاً؟

حين تم إرسال الاستبيان الإلكتروني عبر مواقع التواصل الاجتماعي «تويتر» و«انستغرام»، لقياس الرأي العام بخصوص حظر لعبة ببوجي، بلغت نسبة المؤيدين 55 %، لأنهم يظنون أن المنع هو الحل الأمثل، ولقد تم إرسال أحد المؤيدين مقطع تصويري صادم، يوضح خاصية تمكين اللاعبين من الممارسات غير الأخلاقية، والتي تخالف قيمنا الدينية، بينما بلغت نسبة نشر الوعي في المدارس، وتوفير البدائل 20 % و17 %، لأن حرمان الأبناء من هذه الألعاب، يشكل وسيلة ضغط تربوية في عصر التكنولوجيا.

أما المعارضون فهم متيقنون أن اللعبة لا تشكل أي خطورة، لذا، قرار الحظر يعتبر في قمة السذاجة.

في الواقع، حذف اللعبة ليس بحل، حيث إن المخاطر المحيطة بالكيان الأسري كثيرة، فمجتمعنا منفتح على العالم، لذا، الحل واضح، وهو التوعية والتحصين والتربية الصحيحة، فحرمان الطفل وإلغاء ألعاب الفيديو بشكل تام، من غير توفير البدائل، لن يجدي نفعاً، لأنه يزيد من قيمتها عنده.

كما أن للحكومة والمجتمع، لهم دور فاعل في توفير البدائل، وذلك بتزويد المناطق السكنية بالنوادي الرياضية، والمكتبات الثقافية، التي تبعد جيل الشباب عن جو الألعاب الإلكترونية.

من المهم تنمية الوازع الديني في الأبناء، وإشعارهم بمراقبة الله في مراحل الطفولة المبكرة، وإتقان فن الحوار معهم، وإشعارهم بالأهمية، وتوفير البدائل، لتكون كحائط سد في وجه انحراف الأبناء الفكري.

مواد ذات علاقة

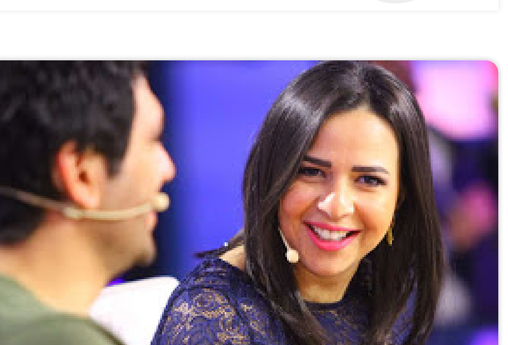
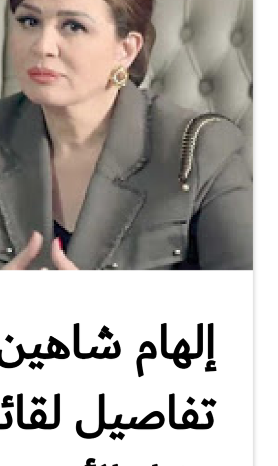
- الأبناء في وسائل التواصل الاجتماعي
- النجاح وتطوير الذات
- لا تعش في الماضي
- الرفق بالحيوان
- الطلاق الصامت
- آليات تربوية رائدة تتكفّ مع المرحلة

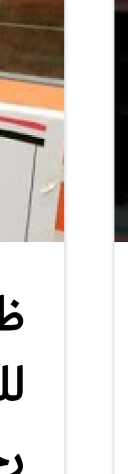
ayesha.aljanahi@gmail.com

تعليقات

قد يعجبك أيضاً
Spread

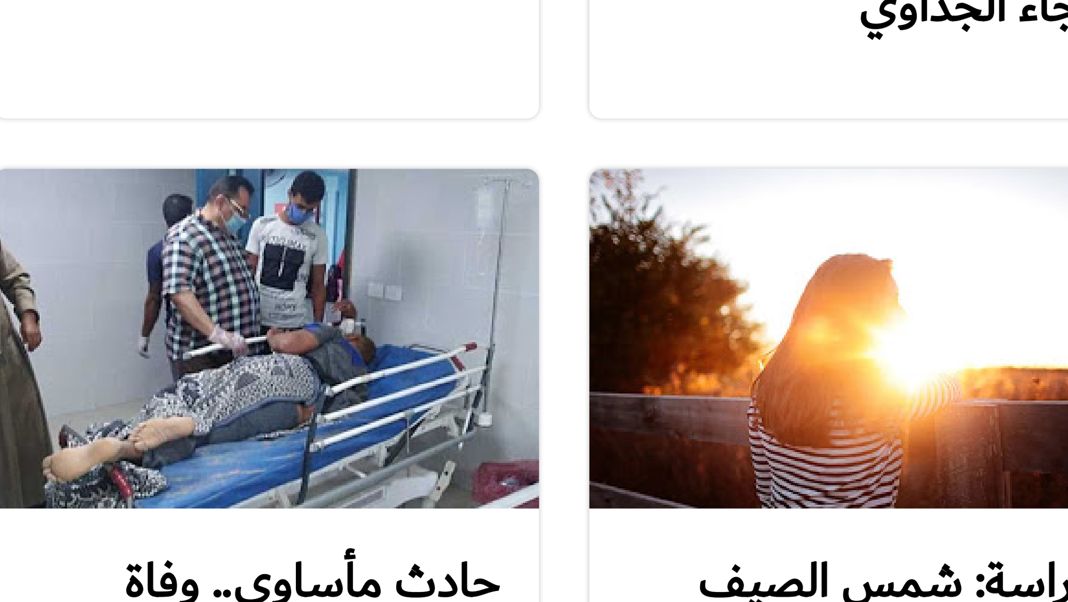
مواد مقترحة

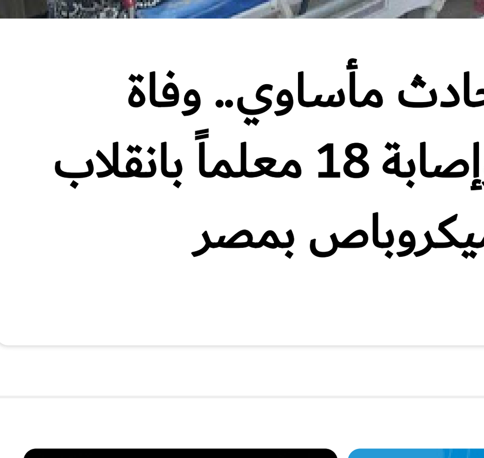



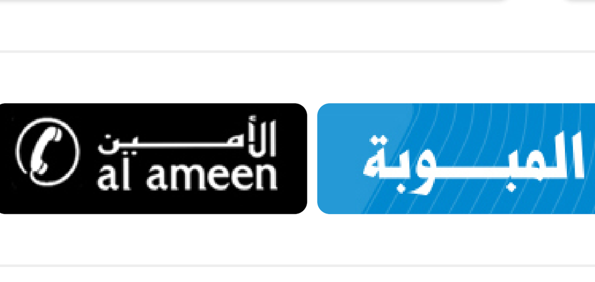



إيمي سمير غانم تعلق على خبر انفصالها عن حسن الرداد
إلهام شاهين تكشف تفاصيل لقائها مع الرئيس بشار الأسد
ظهور الفحص الثاني للطبيب المعالج للفنانة رجاء الجداوي
تفاصيل صادمة في جريمة هزت الشارع المصري

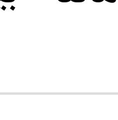


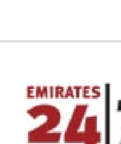
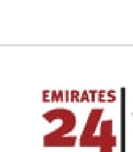
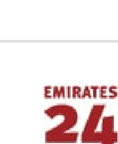
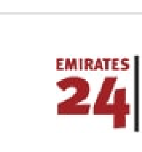


مصر تحدد عبد الرحيم المسماري العقل المدبر لحادث الواحات
كورونا يضرب مجلس النواب العراقي بقوة
دراسة: شمس الصيف تقتل كورونا في 30 دقيقة فقط
حادث مأساوي.. وفاة وإصابة 18 معلماً بانقلاب ميكروباص بمصر







الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي؟!

منذ 11-05-2014

لقد حذّر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرّضهم إلى مخاطر إصابات قد تنتهي إلى إعاقتهم، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف ويشيرون في هذا الصدد إلى أن هذه الإصابات تظهر في العادة عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقًا مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامه..

لم يعد غريبًا أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال.. إنها لعبة العصر التي يفضلها الولد على الألعاب التقليدية التي طالما اعتاد أن يلعبها مع أقرانه الأطفال، لتطغى وتفرض نفسها عليها، وإذا كان اندفاع الطفل نحو ألعاب الفيديو والكمبيوتر يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والدينية التي ينبغي الالتفات إليها.

أولًا: نوعية الألعاب الإلكترونية:

إن كافة البرامج وخاصة الألعاب تعتمد على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشد الصغار بشكل كبير وفعال (حتى أنها تشد الكبار أيضًا) نظرًا لتمكنها من إخراج صور وألوان معينة قد لا يتمكن مخرجو السينما والتلفاز من تنفيذها.

وتنقسم ألعاب الكومبيوتر إلى الأنواع التالية:

ـ ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية: هذا النوع من الألعاب مفيد جدًا للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة وضمن هذا المجال نجد أيضًا بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية وهذه البرامج يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

- ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة - التركيز...): عمليًا تعتبر هذه البرامج للصغار ولكنها تشد الكبار أيضًا نظرًا لأنها تقوي المخيلة وسرعة البديهة و الذاكرة والنشاط الذهني ويبدأ بها الطفل من سن السابعة.

- الألعاب التي تعتمد إستراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع الخطط): هذا النوع من الألعاب يعتبر نوعًا ما من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج عقلي ويبدأ بها من سن العاشرة والمراهقة حتى الشباب وأكثر إذ أنها تتدرج صعوبتها.

- ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفًا وقد لا ولكنه يؤدي إلى تبلد الفكر إذ أنه يعتمد على صيد معين (طائرات... مراكب فضائية...) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.

ثانيًا: مخاطر الألعاب الإلكترونية:

1- المخاطر الصحية: لقد حذّر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرّضهم إلى مخاطر إصابات قد تنتهي إلى إعاقتهم، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف ويشيرون في هذا الصدد إلى أن هذه الإصابات تظهر في العادة عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقًا مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامه، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكومبيوتر.

ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات صرع لدى الأطفال. كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال، لاحتمال ارتباطه بالإصابة بـ (مرض ارتعاش الأذرع والأكف).

كما طالب الباحثون بضرورة كتابة تحذيرات على مثل هذا النوع من الألعاب من نوع التحذيرات المكتوبة على علب السجائر، وضرورة تقنين إنتاجها وتحديد نسب اهتزاز معينة، خصوصا مع ازدياد عدد الأطفال الذين يستخدمونها.

وقد أشار العلماء أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار ألعاب الكومبيوتر، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الكومبيوتر يسبب آلامًا مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارًا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تشير الأبحاث العلمية إلي أن حركة العينين تكون سريعة جدًا أثناء ممارسة ألعاب الكومبيوتر مما يزيد من فرص إجهادها، إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكومبيوتر، تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين والجفاف والحكة وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانًا بالقلق والاكتئاب.

2- المخاطر السلوكية: ذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم.

وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمّص الشخصية العدوانية ليلعبها.

وقال بعض علماء النفس: إن التعرّض مدة كبيرة للألعاب العنيفة يؤدي إلى انجذاب أطفال غير عدوانيين للأساليب العدوانية.

كما أوضحت الدراسات العلمية أن كثرة استخدام وممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى أكثر أهمية مثل الدراسة والتحصيل، بل إن بعض ألعاب الكومبيوتر تشجع على الانحرافات السلوكية الخطيرة التي قد يكتسبها الطفل من المشاهدة مثل انتشار العنف والعدوانية، حيث أثبتت الأبحاث أن الطفل الأقل ذكاء يفضل اختيار الألعاب العنيفة عن غيرها.

ثالثًا: فوائد الألعاب الإلكترونية:

تشير العديد من الدراسات إلى أن ألعاب الكومبيوتر تؤدي إلى الراحة والتدريب والتعاون والتنظيم وإعطاء الثقة بالنفس.

أما جديد هذه الدراسات الحديثة فهو تركيزها على الذكاء.

ومع ذلك يصر تقرير وزارة الداخلية البريطانية الذي صدر بهذا الشأن على ضرورة مراقبة الأهل، أي ترك الطفل يلعب على الكمبيوتر مع مراقبته، إذ إن هناك خيطًا رفيعًا يجب الانتباه إليه هو الفاصل بين الفائدة والضرر من ألعاب الكومبيوتر والفيديو.

رابعًا: نصائح عامة:

ليس كل ما هو متوفر من ألعاب إلكترونية جيدًا، وواجبنا نحن كل منا في موقع عمله وفي واقعه ومحيطه أن يسعى لأن يقدم لأطفالنا الثقافة الضرورية لتنمية مقدراته، فوسائل الإعلام سلاح ذو حدين قد تقوم بدور فعال في توجيه الأطفال وتنشئتهم أو تكون عكس ذلك من خلال المضامين والمواضيع التي تعالجها.

ويتمثل ذلك من خلال تربية واعية للطفل ومراقبته جيدًا، وعدم السماح له باختيار الألعاب العنيفة والمؤذية صحيًا ودينيًا.

فقد عرضت رئيسة المؤسسة العالمية شيلر (إلغا زيب لاروش) بحثًا طويلاً عن مخاطر تعرّض الأطفال للموت وآثار ألعاب الفيديو فتقول: "البعض يسعون إلى تدمير كل ما هو إنساني، ولهذا فهم يستعملون تقنية من أجل خلق تغييرات في السلوك وغسل الدماغ لأنه لا يمكن أن نقول غير ذلك، فإذا استمر الناس في مشاهدة هذه المشاهد تموت أرواحهم".

وتعبّر هذه الباحثة عن صدمتها للجواب الذي سمعته من أحد الأطفال والذي اعتبرته حالة تحمل في طياتها حالات الآخرين:"جميل أن نقتل كي نصبح أقوياء في مواجهة أعدائنا، يجب إبادة الفقراء لأنهم قد يتحولون إلى سارقين يمكن أن يقتلونا".

ولتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال، ينصح العلماء بألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميًا بشرط أخذ فترات راحة كل (15) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكومبيوتر عن (70) سم، على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات العلمية، كأن يكون ارتفاع حامل الكومبيوتر متناسبًا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالحجرة، وأن يتم إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

إسلامية الألعاب الإلكترونية.. هي الحل لا أحد ينكر أن للألعاب الإلكترونية الغربية الكثير من المساوئ على الرغم من جمالها وقوتها. حتى وإن لم يقصدنا الغرب نحن بالذات، فهو يصدر لنا أخلاقه وحتى دينه على شكل ألعاب كومبيوترية (ما معنى وجود الشخصيات الأنثوية بصورتها شبه العارية في أغلب ألعاب القتال؟!) وغيرها الكثير.

لقد بات بعض شبابنا يتأثر بصورة ملحوظة بما يصدره الإعلام إلينا من أفكار وفلسفات وسلوكيات وأخلاقيات لا تمت إلى مجتمعنا وثقافتنا بأي صلة، ولا يمكن مواجهة ذلك التحدي الخطير، إلا بنفس الوسائل والأدوات، فلا يمكن مواجهة الإعلام الغربي إلا بإعلام إسلامي ملتزم وقوي ومؤثر.

والآن يأتي السؤال: هل ألعاب الكومبيوتر في عالمنا الإسلامي تستحق مثل هذا الجهد؟.

الجواب (نعم). فنحن كمسلمين نختلف عن الغرب من ناحية التفكير في الأهداف، فحيث أن صناعة ألعاب الكومبيوتر من أصعب أنواع البرمجة، فيجب ألا يهدر المبرمجين المسلمين أوقاتهم وطاقاتهم في إنتاج ألعاب لا هدف لها سوى إمضاء الوقت.

فيجب تصميم ألعاب إسلامية مفيدة ليس أقلها من لعبة تمثل استرداد المسجد الأقصى بحيث يشارك اللاعب فيها في المعركة مما سيساعد في إيقاد شعلة الجهاد في نفوس الشباب، هذه الشعلة التي استطاع الغرب أن يخمدها في صدور الكثير منا بوسائله الإعلامية المتعددة، ومن ضمنها ألعاب الكومبيوتر.

وفي النهاية أيها المبرمجون المسلمون إسلامكم يناديكم أن تقوموا بدوركم الإلكتروني لنشر ثقافة الدين، وبناء الوعي السياسي والاقتصادي وتعميق الانتماء للدين والقيم والأخلاق، والوطن، ومحاربة الفساد والانحراف والانحطاط وتنمية الثقة بالنفس، والاعتزاز بالهوية الإسلامية والمحافظة على القيم الروحية والمعنوية فهذه هي رسالتكم لتوظيف التكنولوجيا فيما يخدم ثقافتنا وديننا ومجتمعنا.

وجدي عبد الفتاح سواحل

التصنيف: وسائل التكنولوجيا الحديثة
المصدر: موقع المختار الإسلامي

مواضيع متعلقة...
خطر الْألْعَابُ الالِكْتُرُونِيَّةُ
ملفات متنوعة
أطفالنا وألعاب "الجيمز".. المخاطر والسلبيات
يحيى بن إبراهيم اليحيى

التكنولوجيا

ألعاب الأطفال الإلكترونية يجب أن تراعي اختيارات الآباء أيضًا

دراسة حديثة تؤكد أهمية مشاركة الوالدين في الألعاب الرقمية الموجهة للأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة

بقلم تامر الهلالي بتاريخ 24 مايو 2018



Credit: Getty Images

أظهرت دراسة حديثة أجراها باحثون بجامعة "واشنطن" الأمريكية أن الألعاب الإلكترونية والتطبيقات الرقمية الموجهة للأطفال، والتي تشتمل على محتوى مُصمم بعناية لدعم التفاعلات بين الوالدين والطفل، لها القدرة على تطوير كفاءة الطفل وشخصيته وخياله وتجربته النفسية والتفاعلية.

تقول الدراسة، التي حملت عنوان "دعونا نلعب! أنماط اللعب الرقمية والتناظرية بين مرحلة ما قبل المدرسة وأولياء الأمور": إن التفاعل بين الآباء والأطفال يكون أقل عند ممارسة اللعب باستخدام جهاز رقمي، مقارنةً بتجربة اللعب التقليدي باستخدام ألعاب غير رقمية، ولكن هذا لا يعني أن اللعب الرقمي تجربة سلبيَّة بالضرورة؛ إذ يمكن تطوير الأبحاث التي من شأنها مساعدة مطوري التطبيقات وصانعي الأجهزة على ابتكار ألعاب مفيدة لتنمية شخصية الطفل وتعزيز تفاعُله مع والديه، واحترام عقليته وتعزيز قدراته، وخلق تجارب تعزِّز تعاملاته في الحياة اليومية.

وخلص الباحثون إلى "ضرورة تصميم تطبيقات وألعاب يتشارك فيها الوالدان مع الطفل، وتشتمل على أدوار محددة للآباء والأمهات، فضلًا عن تقديم المحتوى بطريقة تسمح باتخاذ قرارات إيقاف اللعب ومعاودته بسهولة".

مقارنات ضرورية

شارك في الدراسة 15 أسرةً متطوعة، ضمت 15 طفلًا (4 أولاد و11 فتاة) كانت أعمارهم متباينة (4 دون سن الرابعة، و7 في سن 6 سنوات، و4 بلغ عمرهم 5 سنوات)، إضافةً إلى أحد الوالدين (5 آباء و10 أمهات).

وكان من معايير اختيار الأسر المشاركة تحدُّث الوالدين، أو أحدهما، إضافة إلى الطفل، باللغة الإنجليزية بشكل مريح طوال جلسات الدراسة، وأن يتفاعل الطفل مع تطبيقات رقمية مُخصصة للتسلية مرة واحدة على الأقل في المتوسط على مدى الأسبوع.

كما تنوعت الحالتان الاجتماعية والاقتصادية للمشاركين، أما الذي جمع بينهم فبراعتهم في استخدام التكنولوجيا.

تقول "أليكسيس هينيكر" -أستاذ مساعد في تفاعل الإنسان والحاسوب بجامعة واشنطن- في تصريحات لـ"للعلم": "استهدفت الدراسة مراقبة تصرفات أفراد العينة وسلوكياتهم داخل المختبر؛ حيث طلبنا من الأطفال الصغار قضاء بعض الوقت في اللعب (نصف الوقت مع الألعاب العادية غير الرقمية)، و(النصف الآخر باستخدام الأجهزة اللوحية)، وصحبهم آباؤهم في تلك الأثناء، وراقبنا كيفية تفاعُل الوالدين والأطفال بعضهم مع بعض عن كثب".

توضح "هينيكر" أن استخدام الأطفال للأجهزة اللوحية أثار حالةً من الجدل طوال الفترة الماضية؛ إذ يرى البعض أنها يمكنها إتاحة فرص تعليمية للطفل في مرحلة ما قبل المدرسة، وينتقدها آخرون، مشددين على ضرورة اعتماد الأطفال على آليات لعب وتعلُّم تقليدية قديمة، مضيفة: "ليس لدينا في الواقع بيانات كثيرة حول التغيرات التي تحدث بالضبط عند تشغيل الأطفال لتطبيقات الأجهزة اللوحية، مقارنةً بالألعاب التقليدية التي يلعبون بها، لذلك كان دافعنا هو تحديد بعض تلك الاختلافات".

الخطأ في التصميم

تقول "هينيكر": رصدنا أن الوالدين يواجهان صعوبةً في اللعب مع أطفالهم باستخدام الأجهزة اللوحية، وأن استجابة الطفل لوالديه في أثناء ممارسة الألعاب الرقمية تكون أقل، في حين يزداد دور الوالدين في حالة الألعاب التقليدية غير الرقمية (مثل التلوين جنبًا إلى جنب مع طفلهما، أو في أثناء بناء مجسمات كسيارات أو بنايات)، وأن الأطفال يجيبون عن استفسارات والديهم وأسئلتهم بصورة أكثر وضوحًا في حالة الألعاب غير الرقمية، أما في حالة استخدامهم الأجهزة اللوحية فغالبًا ما تتشتت أفكارهم ولا ينتبهون لما يُقال لهم ولا يردون على نحوٍ سليم يوضح أفكارهم.

وأضافت أن "أهم النتائج الرئيسية التي توصلنا إليها هي أن تشتُّت الأطفال لدى استخدامهم الأجهزة اللوحية يرجع إلى تصميمات التطبيقات وليس إلى الأجهزة في حد ذاتها، وأنه إذا جرى تصميم تطبيقات تسمح للطفل بإيقاف اللعب والتواصل مع والديه، بحيث يكون هناك أكثر من مُستَخدم يتفاعل مع الشاشة في وقت واحد، فإن ذلك يخلق بيئةً أفضل للتواصل بين الطفل ووالديه، حتى لو كان يمارس لعبةً باستخدام جهاز لوحي".

انتقادات ومزايا

من جهته، يعلق "علي إسماعيل" -أستاذ الطب النفسي بجامعة الأزهر- على الدراسة قائلاً في تصريحات لـ"للعلم": "إن الدراسة من نوعية الدراسات المقارنة؛ إذ تستخدم متغيرين وهما اللعب باستخدام تطبيقات رقمية وعلاقة الأولاد بآبائهم خلال عملية اللعب"، مشيرًا إلى أن "ما يعيبها هو العدد الصغير لعينة البحث؛ إذ أُجريت على 15 طفلًا فقط".

ويرى "إسماعيل"، في الوقت ذاته، أن "الدراسة تتميز في المقابل باهتمامها بالجانب العملي التطبيقي، وخلال الجلسات جرت مراقبة سلوك الأبناء وردود فعل الآباء وقت حدوث التجربة، كما يميزها أيضًا أن مَن قاموا عليها ليسوا أساتذة علم نفس أو أطباء نفسيين فحسب، بل متخصصون من جامعات أمريكية مختلفة في طب الأطفال، ما يعني أنها ذات رؤية شاملة".

بدورها، تشرح "نهلة أمين" -أخصائية العلاج النفسي والحاصلة على درجة الدكتوراة في علم النفس الإكلينيكي من جامعة عين شمس- في تصريحات لـ"للعلم" أهمية الدراسة قائلةً: "إنها اهتمت بالطفل في مرحلة ما قبل المدرسة، وهي مرحلة مهمة يكون الطفل فيها هو الطرف المستجيب (المكتسب) لعمليات التفاعل من حوله؛ إذ يتم تزويده بالعادات والتقاليد والقيم والمعايير وأساليب التفكير وأنماط السلوك التي تسود المجتمع وتحددها ثقافته، وكل ما يتعرض له الطفل في سنوات عمره الأولى يُسهم في تشكيله وصياغة تفكيره وأنماط سلوكه فيما بعد".

وفيما يخص الألعاب والتطبيقات الذكية الرقمية فإن الطفل في الغالب يصبح مفعولًا به؛ وتحاول تلك الدراسة إشراك الأطفال ووالديهم في قرارات خاصة بعملية اللعب الرقمي في عدة عناصر، منها الإسهام في اختيار تصميمات ذكية تجعل من الطفل والآباء طرفًا فاعلًا، وفق أمين.

وتضيف أن "الطفل يتميز في تلك المرحلة بكثرة الحركة، والعناد، والتقليد، والمبالغة في الأسئلة، ولذلك يجب أن نضع في الاعتبار أنه لن يستجيب لما يُقال له، بل سيختار إعمال العقل لأنه ببساطة لديه قناعة بأن له الحق في قبول أي شيء أو رفضه"، مشددةً على أنه يجب على كل الأطراف التي تتعامل مع الطفل في هذه المرحلة مراعاة ذلك وتنمية مهارات الطفل النفسية والإدراكية والجسدية وتعزيزها، ومن بين هؤلاء صانعو الألعاب الرقمية التي أصبحت جزءًا من حياتنا وحياة أطفالنا، لذا يجب على مصممي الألعاب الرقمية ومنتجيها مراعاة الخصائص النفسية للأطفال في هذه المرحلة وتعزيزها، محذرةً من أن "التعامل مع الطفل على أنه سلعة ومادة تجارية يسلبه خصائصه النفسية والعقلية لصالح الارتباط بالألعاب وإدمانها، ويجعله طرفًا سلبيًّا مستهلكًا فقط، كما يجعله عرضةً لكثير من الأضرار النفسية والعقلية والجسدية والاجتماعية".

فيديوهات كوكو

بالتزامن مع إجراء الدراسة، صمم الباحثون تطبيقًا أطلقوا عليه اسم "فيديوهات كوكو"، وقدموه في بحث آخر بعنوان "ألعاب فيديو.. فيديوهات كوكو: تحقيق تجريبي لمميزات تصميم ألعاب فيديو واستخدام وسائل الإعلام للأطفال"، لمعرفة ما سيفعله طلاب ما قبل المدرسة عند تقديم خيارات مختلفة حول مشاهدة مقاطع الفيديو عبر الإنترنت.

واعتمدوا في ذلك على العينة نفسها التي اشتملت عليها الدراسة، مع تزويد عينة البحث بأجهزة تعمل من خلال بيئة أندرويد الرقمية؛ إذ منحوا الأطفال أجهزة "آيباد" تحتوي على إصدارات مختلفة لأحد التطبيقات التي أظهرت للأطفال قائمة تشغيل مسبقة التخطيط لمقاطع الفيديو من "يوتيوب".

واشتمل التطبيق على ثلاثة إصدارات، الأول كان يمنع الأطفال من مشاهدة مقاطع الفيديو المستقبلية، مما يسمح باستخدام مقطع فيديو واحد فقط في كل جلسة، والثاني يعمل ببساطة على توجيه الأطفال إلى ممارسة لعبة أخرى أو أداء نشاط آخر؛ أما الإصدار الثالث فقد استخدم خاصيّة التشغيل التلقائي لمتابعة مشاهدة مقاطع الفيديو الجديدة، وسمح هذا للباحثين بملاحظة مدى احتمالية أن يضع الأطفال جهاز "آيباد" جانبًا في أثناء اللعب، حتى عندما تستمر مقاطع الفيديو دون انقطاع.

وخلص الباحثون من خلال رصد تجربة هذا التطبيق التجريبي إلى أنه يمكن بشكل منهجي تغيير تصميم التطبيق أو اللعبة الرقمية لتقويض استقلال الأطفال أو لتعزيزه.

وأوضحوا أنه ليس من المستغرب أن يميل الطلاب في مرحلة ما قبل المدرسة إلى الاستمرار في المشاهدة عندما يستمر الفيديو تلقائيًّا في تقديم مجموعة جديدة من الفيديوهات المترابطة، تمامًا مثل البالغين الذين لديهم خدمات مثل "نيتفليكس" أو "يوتيوب"؛ إذ ظل الأطفال جالسين لمشاهدة ما تم تشغيله بعد ذلك.

وأشاروا إلى أن خاصية التشغيل التلقائي مُحبِطة للآباء والأمهات، وتعطي الطفل فرصًا أقل لاتخاذ قرارات بنفسه، من بينها قرار إغلاق الجهاز مثلًا.

كما وجد الباحثون أنه بتفعيل خاصية التشغيل التلقائي، واصل الأطفال مشاهدة الفيديوهات على الرغم من أنه طُلِب من صانعي التطبيق وضع خطط لأنواع أخرى من اللعب.

ففي هذه الحالة يبدو الأمر كما لو أن مطور التطبيق أراد جذب انتباه الطفل واستمراريته إلى أجلٍ غير مسمى، كما أنه بمجرد أن تبدأ المرحلة التالية من الاختيارات التي يفرضها التشغيل التلقائي، يكون اتخاذ القرار بالتوقف أكثرَ صعوبة.

واستنتجت الدراسة أنه يمكن للمستهلكين –باعتبارهم مستهلكين مستنيرين- المساعدة في تحسين تطبيقات الأطفال وتطويرها من خلال اتخاذ قرارات شراء مدروسة ودعم التطبيقات التي توفر كلًّا من التعليم والمتعة والتفاعل مع الآباء وتقديم فترات راحة، مشيرة إلى أنه يجب على الآباء المطالبة بتصميمات عالية الجودة لتحقيق تلك الأهداف.

أربعة مبادئ

كانت دراسة نشرتها دورية "سيكوليجيكال ساينس إن بابليك إنترست" قد بحثت الشروط الواجب توافرها في التطبيقات الرقمية، كي تصبح ذات مغزى تعليمي وتربوي حقيقي.

ورصد الباحثون انتشار استخدام الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية خلال السنوات الـ5 الماضية على نحوٍ مذهل لا يمكن منعه، وأن النمو الهائل في التكنولوجيا الذكية كان له تأثير كبير حتى على المستخدمين الأصغر سنًّا الذين يتفاعلون مع التطبيقات بطريقة بديهية، ما يجعل التطبيقات جذابةً للآباء والمدرسين بوصفها طريقةً لمساعدة الأطفال على الوصول إلى معلومات جديدة وتعلُّم مهارات جديدة.

وأوضحوا أنه على الرغم من أن أكثر من 80 ألف تطبيق من تطبيقات App Store يتم وصفها أو تصنيفها بأنها تعتمد على التعليم أو التعلُّم، فما من معايير علمية لتحديد ذلك الأمر بدقة حاليًّا، ما يثير حالةً من الجدل بين الآباء والمعلمين حول كيفية تمييز التطبيقات التعليمية عن غيرها.

وخلص الباحثون إلى أن التطبيقات التعليمية تدعم التعلُّم على أفضل وجه عندما تحقق شروطًا محددة، مثل اعتمادها على الجهد العقلي وليس فقط اللمس العشوائي، وأن تعمل على تعزيز اندماج الطفل بالبيئة المحيطة به وليس تشتيته، وأن تكون التطبيقات ذات مغزى في سياق حياة الطفل، وتحقيق التفاعل الاجتماعي؛ لأن الأطفال يتعلمون على نحوٍ أفضل مع الآخرين، بما في ذلك الآباء والأقران".

ورأوا أن هذه المبادئ الأربعة يمكن أن تساعد على تمييز التطبيقات التعليمية عن تلك التي تتظاهر بكونها تعليمية، كما يمكن لهذه المبادئ أن تساعد على تحديد التطبيقات التي تعمل على انخراط الأطفال في تجربة ذات مغزى تربوي وتعليمي.

عن الكتّاب

تامر الهلالي

صحفي مصري مهتم بالشأن العلمي

Credit: تامر الهلالي

أحدث مقالات الكاتب

المنصات الإلكترونية الوطنية تقلل تكلفة نظم تعليم «العلوم والتكنولوجيا والرياضيات» بنحو 81%

تقنية جديدة لتشخيص الحول واضطرابات الرؤية وعلاجها

تناوُل الحوامل مضادات الاكتئاب يؤثر على أدمغة الأجنة حتى مرحلة البلوغ

أحدث الأخبار

الطب
البويضات تنتقي مَن يخصبها
منذ 22 دقيقة — محمد السيد علي

الأحياء
«بعوضة الأنوفيلة» تواصل مقاومتها للمُبيدات الحشرية
منذ 22 دقيقة — سمر أشرف

البيئة
تلوث الهواء والحياة الحضرية من أسباب زيادة معدلات السمنة لدى الأطفال
منذ 7 ساعة — محمد السعيد

علم الأعصاب
إصابة النساء بـ«ألزهايمر» ترتبط بـ«سن اليأس»
منذ 8 ساعة — هبه حسين

الطب
ممارسة الرياضة في أثناءِ الحملِ قد تقي الطفل من السكري وأمراضِ القلب "مدى الحياة"
منذ 8 ساعة — داليا عبد السلام ، محمد منصور

الطب
مرض الأغنياء أصبح آفة الفقراء
منذ 18 ساعة — محمد منصور

أولادنا والألعاب الإلكترونية

منذ 21-12-2018

> تَقْلِيلُ أَوْقَاتِ مُكْثِهِمْ عَلَيْهَا، وَإِشْغَالُهُمْ بِغَيْرِهَا عَنْهَا، وَإِيجَادُ بَدَائِلَ أَنْفَعَ لَهُمْ، وَالْبَدَائِلُ النَّافِعَةُ مِنْ رِيَاضِيَّةٍ وَثَقَافِيَّةٍ وَعِلْمِيَّةٍ وَتَرْفِيهِيَّةٍ كَثِيرَةٌ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الْخَلَّاقِ الْعَلِيمِ؛ { {خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً} } [النِّسَاءِ: 1]، نَحْمَدُهُ كَمَا يَنْبَغِي لَهُ أَنْ يُحْمَدَ، وَنَشْكُرُهُ فَقَدْ تَأَذَّنَ بِالزِّيَادَةِ لِمَنْ شَكَرَ، وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ؛ { {جَعَلَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا وَجَعَلَ لَكُمْ مِنْ أَزْوَاجِكُمْ بَنِينَ وَحَفَدَةً وَرَزَقَكُمْ مِنَ الطَّيِّبَاتِ} } [النَّحْلِ: 72]، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ؛ بَيَّنَ حُقُوقَ الْأَوْلَادِ وَالذُّرِّيَّةِ، وَحَذَّرَ مِنْ تَضْيِيعِ الْمَسْؤُولِيَّةِ، وَقَالَ: «كُلُّكُمْ رَاعٍ وَمَسْؤُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالْإِمَامُ رَاعٍ وَمَسْؤُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ فِي أَهْلِهِ وَمَسْؤُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالْمَرْأَةُ فِي بَيْتِ زَوْجِهَا رَاعِيَةٌ وَمَسْؤُولَةٌ عَنْ رَعِيَّتِهَا، وَالْخَادِمُ فِي مَالِ سَيِّدِهِ رَاعٍ وَمَسْؤُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ» صَلَّى اللَّهُ وَسَلَّمَ وَبَارَكَ عَلَيْهِ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَأَتْبَاعِهِ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ.

أَمَّا بَعْدُ: فَاتَّقُوا اللَّهَ تَعَالَى وَأَطِيعُوهُ، وَأَدُّوا مَا عَلَيْكُمْ مِنَ الْحُقُوقِ وَالْوَاجِبَاتِ، وَقِفُوا عِنْدَ الْحُدُودِ وَالْحُرُمَاتِ؛ فَإِنَّ اللَّهَ تَعَالَى فَرَضَ فَرَائِضَ فَلَا تُضَيِّعُوهَا، وَحَدَّ حُدُودًا فَلَا تَعْتَدُوهَا، وَحَرَّمَ أَشْيَاءَ فَلَا

تَنْتَهِكُوهَا، وَسَكَتَ عَنْ أَشْيَاءَ رَحْمَةً لَكُمْ غَيْرَ نِسْيَانٍ فَلَا تَبْحَثُوا عَنْهَا { {وَمَا كَانَ رَبُّكَ نَسِيًّا} } [مَرْيَمَ: 64].

أَيُّهَا النَّاسُ: الْأَوْلَادُ نِعْمَةٌ يَمُنُّ اللَّهُ تَعَالَى بِهَا عَلَى مَنْ يَشَاءُ مِنْ عِبَادِهِ، فَيُلَاعِبُهُمْ صِغَارًا، وَيَنْفَعُونَهُ كِبَارًا { {الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا} } [الْكَهْفِ: 46]، وَلَكِنَّهُمْ مسؤولِيَّةٌ وَأَيُّ مسؤولِيَّةٍ؛ فَالْغُنْمُ بِالْغُرْمِ، وَلَيْسَ فِي مَتَاعِ الدُّنْيَا مُتْعَةٌ خَالِصَةٌ مِنَ الْكَدَرِ. فَوَجَبَ عَلَى الْآبَاءِ -كَمَا اسْتَمْتَعُوا بِأَوْلَادِهِمْ- أَنْ يَقُومُوا بِمسؤولِيَّاتِهِمْ تُجَاهَهُمْ؛ لِأَنَّهُمْ أَمَانَةٌ فِي أَعْنَاقِهِمْ، وَمَنْ رَبَّاهُمْ صِغَارًا نَفَعُوهُ كِبَارًا، وَمَنْ أَهْمَلَهُمْ صِغَارًا أَهْمَلُوهُ كِبَارًا.

وَقَدْ فُتِحَ عَلَى جِيلِ الشَّبَابِ وَالْأَطْفَالِ مِنَ الْبَنِينَ وَالْبَنَاتِ بَابٌ مِنَ الشَّرِّ عَرِيضٌ، يَحْتَاجُونَ فِي مُوَاجَهَةِ أَخْطَارِهِ إِلَى تَرْبِيَةٍ جَادَّةٍ عَلَى الْخَوْفِ مِنَ اللَّهِ تَعَالَى، وَمُرَاقَبَتِهِ فِي السِّرِّ وَالْعَلَنِ، تَجْعَلُهُمْ رُقَبَاءَ عَلَى أَنْفُسِهِمْ إِذَا غَابَ الرَّقِيبُ. فَمِنْ غُرَفِهِمْ وَخَلَوَاتِهِمْ يَسْتَطِيعُونَ الِاتِّصَالَ بِمَنْ شَاءُوا، وَالدُّخُولَ إِلَى شَتَّى الْمَوَاقِعِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ، وَالتَّعَاطِيَ مَعَهَا سَلْبًا وَإِيجَابًا، وَالِانْجِرَارَ خَلْفَ مَنْ يُرِيدُ الشَّرَّ بِهِمْ.

وَمِمَّا زَادَ الشَّرَّ وَالْبَلَاءَ تَتَابُعُ الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ عَلَى الشَّبَابِ وَالْأَطْفَالِ، وَتَحْدِيثُهَا بِاسْتِمْرَارٍ، وَتَنْوِيعُ عَوَامِلِ الْجَذْبِ فِيهَا، حَتَّى أَدْمَنَهَا جَمْعٌ كَبِيرٌ مِنَ الشَّبَابِ وَالْفَتَيَاتِ، بَلْ وَالْأَطْفَالِ، وَفِيهَا مَخَاطِرُ لَا تَخْطُرُ عَلَى الْبَالِ، دَلَّتْ عَلَيْهَا دِرَاسَاتٌ مُتَخَصِّصَةٌ فِي الطِّبِّ وَعِلْمِ النَّفْسِ وَالتَّرْبِيَةِ وَغَيْرِهَا، وَمِمَّا ذَكَرَهُ الْمُخْتَصُّونَ مِنْ أَضْرَارِهَا:

مَا تُحْدِثُهُ مِنْ تَوَتُّرٍ بِسَبَبِ الْحَمَاسِ وَخَوْفِ الْخَسَارَةِ، وَقَدْ صُوِّرَتْ حَالَاتُ أَطْفَالٍ تَفَاقَمَ فِيهَا التَّوَتُّرُ عِنْدَهُمْ حَتَّى أُصِيبُوا بِحَالَاتِ تَشَنُّجٍ وَصَرَعٍ وَغَيْبُوبَةٍ، نَسْأَلُ اللَّهَ تَعَالَى السَّلَامَةَ وَالْعَافِيَةَ.

وَإِدْمَانُهَا يُجْهِدُ الْأَعْصَابَ وَالدِّمَاغَ، وَيُؤَدِّي إِلَى الْخُمُولِ وَالْكَسَلِ، وَيُؤَثِّرُ عَلَى الذَّكَاءِ وَالِاسْتِيعَابِ؛ وَلِذَا يُصَابُ كَثِيرٌ مِنْ مُدْمِنِيهَا بِشُرُودٍ ذِهْنِيٍّ، وَإِنْهَاكٍ عَصَبِيٍّ، وَضَعْفٍ فِي التَّرْكِيزِ، وَكَمْ عَانَى الْمُعَلِّمُونَ وَالْمُعَلِّمَاتُ مِنْ جِيلِ الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ، وَمِنْ إِهْمَالِهِمْ لِوَاجِبَاتِهِمْ، وَضَعْفِهِمْ فِي تَحْصِيلِهِمُ الدِّرَاسِيِّ، وَنَوْمِهِمْ عَلَى طَاوِلَاتِ الدَّرْسِ مِنْ طُولِ السَّهَرِ عَلَيْهَا، وَهِيَ تُغْرِي لَاعِبِيهَا فَيَسْتَرْسِلُونَ مَعَهَا، وَلَا يَشْعُرُونَ بِمُضِيِّ السَّاعَاتِ الطَّوِيلَةِ أَمَامَهَا.

وَهِيَ أَلْعَابٌ تَعْزِلُ مُدْمِنَهَا عَنْ أُسْرَتِهِ وَمُجْتَمَعِهِ، فَهُوَ مُتَسَمِّرٌ أَمَامَ الشَّاشَةِ، يَنْتَقِلُ فِيهَا مِنْ لُعْبَةٍ إِلَى أُخْرَى، وَيَنْتَقِلُ فِي اللُّعْبَةِ الْوَاحِدَةِ مِنْ مَرْحَلَةٍ إِلَى مَرْحَلَةٍ، وَمَعَ طُولِ الْأَمَدِ يَعِيشُ مُدْمِنُهَا فِي عُزْلَةٍ عَنْ مُجْتَمَعِهِ وَوَاقِعِهِ، وَيَعِيشُ خَيَالَ اللُّعْبَةِ. وَفَصْلُ الْمَرْءِ عَنْ وَاقِعِهِ يُصِيبُهُ بِأَمْرَاضٍ عِدَّةٍ، يَكْفِي مِنْهَا أَنَّهُ لَا يَسْتَطِيعُ تَحَمُّلَ الْمسؤولِيَّةِ، وَلَا مُعَاشَرَةَ النَّاسِ وَالتَّعَاطِيَ مَعَهُمْ؛ لِأَنَّهُ أَدْمَنَ عَالَمًا افْتِرَاضِيًّا أَبْعَدَهُ عَنْ عَالَمِهِ الْوَاقِعِيِّ، ثُمَّ إِذَا اصْطَدَمَ بِوَاقِعِهِ فَحَرِيٌّ بِهِ أَنْ يَفْشَلَ وَيَنْتَكِسَ؛ لِأَنَّهُ يَجِدُ فِي وَاقِعِهِ عَالَمًا آخَرَ غَيْرَ الْعَالَمِ الِافْتِرَاضِيِّ الَّذِي تَرَبَّى عَلَيْهِ.

وَكَثِيرٌ مِنَ الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ تُرَبِّي الْأَطْفَالَ وَالشَّبَابَ عَلَى الْعُنْفِ وَالضَّرْبِ وَالْقَتْلِ وَالدَّمَوِيَّةِ، وَعَدَمِ الرَّحْمَةِ، فَتَنْمُو مَدَارِكُ مُدْمِنِيهَا مِنَ الْأَطْفَالِ وَالشَّبَابِ وَيَنْمُو فِي نُفُوسِهِمُ الْعُنْفُ وَالدَّمُ وَعَدَمُ الرَّحْمَةِ، وَهَذَا يُؤَثِّرُ عَلَى مُسْتَقْبَلِهِمْ تَأْثِيرًا كَبِيرًا. وَهُوَ يُفَسِّرُ ظَاهِرَةَ الْعُنْفِ الْمُتَزَايِدَةَ لَدَى الْأَطْفَالِ وَالشَّبَابِ.

وَإِدْمَانُ الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ يُصِيبُ الْأَطْفَالَ وَالشَّبَابَ بِعَدَمِ الْمُبَالَاةِ بِأَيِّ شَيْءٍ سِوَى اللَّهْوِ وَاللَّعِبِ، وَتَتَبُّعِ الْجَدِيدِ فِي هَذَا الْبَابِ، وَالسَّعْيِ فِي الْحُصُولِ عَلَيْهِ وَلَوْ كَانَ بَاهِظَ الثَّمَنِ، حَتَّى صَارَتْ أَشْرِطَةُ هَذِهِ الْأَلْعَابِ، وَالِاشْتِرَاكُ فِيهَا مَجَالَ اسْتِنْزَافٍ لِلْأَمْوَالِ، وَشَرِكَاتُهَا تَجْنِي مِنْهَا الْمِلْيَارَاتِ.

وَإِدْمَانُ الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ سَبَبٌ لِلصَّدِّ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ تَعَالَى وَعَنِ الصَّلَاةِ، وَإِيقَاعِ الْعَدَاوَةِ وَالْبَغْضَاءِ بَيْنَ الْمُتَنَافِسِينَ فِيهَا. وَمَنْ بَلَغَتْ بِهِ اللُّعْبَةُ هَذَا الْمَبْلَغَ مُنِعَ مِنْهَا؛ حِفْظًا لِصَلَاتِهِ وَعَلَاقَاتِهِ بِإِخْوَانِهِ وَأَصْحَابِهِ. وَيَعْجِزُ كَثِيرٌ مِنَ الشَّبَابِ عَنْ قَطْعِ اللُّعْبَةِ إِذَا أَذَّنَ الْمُؤَذِّنُ، بَلْ إِذَا أُقِيمَتِ الصَّلَاةُ، فَتَفُوتُ وَهُوَ مُتَفَاعِلٌ مَعَهَا لَا يَسْتَطِيعُ خَلَاصًا مِنْهَا.

وَيَكْثُرُ فِي الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ الصُّوَرُ وَالْمَشَاهِدُ الْخَالِعَةُ الْمُنَافِيَةُ لِلدِّينِ وَالْأَخْلَاقِ، الْكَاسِرَةُ لِلْحَيَاءِ وَالتَّرْبِيَةِ وَالتَّهْذِيبِ، سَوَاءٌ فِي أَشْكَالِ الصُّوَرِ الْمُتَحَرِّكَةِ فِيهَا، أَوْ فِي أَلْبِسَتِهِمْ، أَوْ فِي قَصَّاتِ شُعُورِهِمْ، أَوْ فِي خَلَاعَةِ ذُكُورِهِمْ وَإِنَاثِهِمْ، مِمَّا يُؤَسِّسُ فِي نَفْسِ الطِّفْلِ وَالشَّابِّ لِثَقَافَةٍ تُنَاقِضُ دِينَهُ، وَتُعَارِضُ ثَقَافَةَ مُجْتَمَعِهِ وَأَعْرَافِهِ. وَفِي بَعْضِ هَذِهِ الْأَلْعَابِ إِيحَاءَاتٌ جِنْسِيَّةٌ، وَمُقَدِّمَاتٌ لِفِعْلِ الْفَوَاحِشِ، تُسَاقُ إِلَى لَاعِبِيهَا بِأُسْلُوبٍ جَذَّابٍ عَبْرَ مُسَابَقَاتٍ وَمَرَاحِلَ فِي لُعْبَتِهِ، فَإِذَا مَا اجْتَازَ مَرْحَلَةً مِنَ الْمَرَاحِلِ كُوفِئَ عَلَيْهَا بِمَشْهَدٍ مُخِلٍّ لِلْحَيَاءِ، أَوْ مُمَارَسَةٍ خَالِعَةٍ فَاضِحَةٍ، وَمَعَ إِدْمَانِهَا فَإِنَّ هَذِهِ الْمَشَاهِدَ وَالْمُمَارَسَاتِ تَقْتُلُ الْحَيَاءَ وَالْغَيْرَةَ لَدَى الشَّبَابِ وَالْفَتَيَاتِ، فَلَا يَأْنَفُونَ مِنْ أَلْبِسَةٍ وَقَصَّاتِ شَعْرٍ وَأَفْعَالٍ كَانُوا يَأْنَفُونَ مِنْهَا قَبْلَ انْغِمَاسِهِمْ فِي تِلْكَ الْأَلْعَابِ، وَهَذَا يُنْذِرُ بِخَطَرٍ عَظِيمٍ، وَيُحَتِّمُ عَلَى أَرْبَابِ الْأُسَرِ أَنْ يَكُونَ أَوْلَادُهُمْ أَثْنَاءَ لَعِبِهِمْ تَحْتَ أَنْظَارِهِمْ، وَأَنْ يَمْنَعُوهُمْ مِنْ أَلْعَابٍ تَحْرِفُهُمْ عَنْ دِينِهِمُ الْقَوِيمِ، وَتُفْسِدُ فِطَرَهُمُ السَّوِيَّةَ، وَتَسْطُو عَلَى أَخْلَاقِهِمْ بِالْإِفْسَادِ وَالِانْحِرَافِ.

نَاهِيكُمْ عَنِ الْأَضْرَارِ الصِّحِّيَّةِ مِنْ طُولِ الْمُكْثِ أَمَامَ الشَّاشَةِ، وَعَدَمِ الشُّعُورِ بِأَلَمِ الْمَفَاصِلِ وَالْأَصَابِعِ تَفَاعُلًا مَعَ اللُّعْبَةِ. وَكَانَتْ هَذِهِ الْأَلْعَابُ سَبَبًا فِي أَمْرَاضٍ تُصِيبُ الْأَصَابِعَ وَالرُّسْغَ مَا كَانَتْ تُعْرَفُ مِنْ قَبْلُ.

وَقَدْ يَتَسَلَّلُ بَعْضُ الْمُجْرِمِينَ الْمُفْسِدِينَ عَبْرَ الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ إِلَى عُقُولِ الشَّبَابِ وَالْأَطْفَالِ فَيُفْسِدُهُمْ وَيُلَوِّثُ أَدْمِغَتَهُمْ عَبْرَ سِلْسِلَةٍ مِنَ التَّحَدِّيَاتِ، قَدْ تَصِلُ بِهِمْ إِلَى الِانْتِحَارِ، أَوْ قَتْلِ أَقْرَبِ النَّاسِ إِلَيْهِمْ، أَوْ مُمَارَسَةِ الرَّذِيلَةِ، أَوْ غَيْرِ ذَلِكَ مِنَ الْمَخَازِي الْعَظِيمَةِ، وَقَدِ اشْتُهِرَ فِي الْإِعْلَامِ وَالصِّحَافَةِ جَرُّ لُعْبَةٍ تُسَمَّى (الْحُوتَ الْأَزْرَقَ) عَدَدًا كَبِيرًا مِنَ الْأَطْفَالِ وَالشَّبَابِ إِلَى الِانْتِحَارِ، نَسْأَلُ اللَّهَ تَعَالَى الْعَافِيَةَ لَنَا وَلِأَوْلَادِنَا وَلِأَوْلَادِ الْمُسْلِمِينَ أَجْمَعِينَ، إِنَّهُ سَمِيعٌ مُجِيبٌ.

وَأَقُولُ قَوْلِي هَذَا وَأَسْتَغْفِرُ اللَّهَ لِي وَلَكُمْ...

الخطبة الثانية

الْحَمْدُ لِلَّهِ حَمْدًا طَيِّبًا كَثِيرًا مُبَارَكًا فِيهِ كَمَا يُحِبُّ رَبُّنَا وَيَرْضَى، وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، صَلَّى اللَّهُ وَسَلَّمَ وَبَارَكَ عَلَيْهِ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنِ اهْتَدَى بِهُدَاهُمْ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ.

أَمَّا بَعْدُ: فَاتَّقُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوهُ { {وَاتَّقُوا يَوْمًا تُرْجَعُونَ فِيهِ إِلَى اللَّهِ ثُمَّ تُوَفَّى كُلُّ نَفْسٍ مَا كَسَبَتْ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ} } [الْبَقَرَةِ: 281].

أَيُّهَا الْمُسْلِمُونَ: يُوَفِّرُ كَثِيرٌ مِنَ الْآبَاءِ وَالْأُمَّهَاتِ لِأَوْلَادِهِمْ أَجْهِزَةَ الْأَلْعَابِ الْإِلِكْتِرُونِيَّةِ؛ مَحَبَّةً لَهُمْ، أَوْ مُكَافَأَةً عَلَى نَجَاحٍ حَقَّقُوهُ، أَوْ لِحِفْظِهِمْ مِنَ الذَّهَابِ إِلَى غَيْرِ بُيُوتِهِمْ بَحْثًا عَنْهَا، أَوْ لِغَيْرِ ذَلِكَ مِنَ الْأَسْبَابِ، حَتَّى صَارَتِ الْأَلْعَابُ الْإِلِكْتِرُونِيَّةُ جُزْءًا مِنْ حَيَاةِ الْأَطْفَالِ وَالشَّبَابِ، وَرُبَّمَا كَانَتْ هِيَ الْجُزْءَ الْأَهَمَّ فِي حَيَاتِهِمْ، فَمَنْعُهُمْ مِنْهَا -مَعَ عَدَمِ إِيجَادِ الْبَدَائِلِ- عَسِيرٌ جِدًّا؛ وَلِذَا فَإِنَّ الْوَاجِبَ عَلَى الْآبَاءِ وَالْأُمَّهَاتِ تَرْشِيدُ هَذِهِ الْأَلْعَابِ مِنْ جِهَتَيْنِ رَئِيسَتَيْنِ:

أَوَّلُهُمَا: الْعِنَايَةُ بِاخْتِيَارِهَا، وَعَدَمُ السَّمَاحِ بِمَا فِيهِ أَضْرَارٌ ظَاهِرَةٌ عَلَى دِينِهِمْ وَأَخْلَاقِهِمْ وَحَيَاتِهِمْ، وَمُرَاقَبَتُهُمْ أَثْنَاءَ اللَّعِبِ بِهَا.

وَثَانِيهَا: تَقْلِيلُ أَوْقَاتِ مُكْثِهِمْ عَلَيْهَا، وَإِشْغَالُهُمْ بِغَيْرِهَا عَنْهَا، وَإِيجَادُ بَدَائِلَ أَنْفَعَ لَهُمْ، وَالْبَدَائِلُ النَّافِعَةُ مِنْ رِيَاضِيَّةٍ وَثَقَافِيَّةٍ وَعِلْمِيَّةٍ وَتَرْفِيهِيَّةٍ كَثِيرَةٌ، وَلَكِنَّهَا تَحْتَاجُ إِلَى بَذْلِ وَقْتٍ وَجُهْدٍ وَمَالٍ، كَمَا تَحْتَاجُ إِلَى مُشَارَكَةٍ مِنَ الْآبَاءِ وَالْأُمَّهَاتِ، وَأَوْلَادُهُمْ يَسْتَحِقُّونَ ذَلِكَ؛ لِحِفْظِهِمْ مِنْ كَوَارِثَ مُتَوَقَّعَةٍ، وَلَا يَنْفَعُ حِينَهَا نَدَمٌ عَلَى تَفْرِيطٍ مَضَى.

وَقُرْبُ الْآبَاءِ وَالْأُمَّهَاتِ مِنْ أَوْلَادِهِمْ -بَنِينَ وَبَنَاتٍ- سَبَبٌ لِحِفْظِهِمْ مِنْ شَرِّ تِلْكَ الْأَلْعَابِ، بِالْجُلُوسِ مَعَهُمْ، وَتَبْيِينِ مَا فِيهَا مِنْ مَخَاطِرَ لِاجْتِنَابِهِ، وَتَعْوِيدِهِمْ عَلَى إِخْبَارِهِمْ بِكُلِّ طَارِئٍ يَطْرَأُ فِيهَا؛ كَأَشْخَاصٍ يُكَلِّمُونَهُمْ عَبْرَ أَجْهِزَتِهَا، أَوْ يَحُثُّونَهُمْ عَلَى أَفْعَالٍ قَدْ تَضُرُّهُمْ؛ فَإِنَّهُمْ إِنْ أَخْبَرُوا آبَاءَهُمْ أَوْ أُمَّهَاتِهِمْ أَمْكَنَ دَرْءُ الْخَطَرِ عَنْهُمْ بِأَمْرِ اللَّهِ تَعَالَى.

وَقَبْلَ ذَلِكَ وَبَعْدَهُ زَرْعُ مَخَافَةِ اللَّهِ تَعَالَى فِي قُلُوبِ الْبَنِينَ وَالْبَنَاتِ، وَتَنْمِيَةُ الشُّعُورِ بِمَحَبَّتِهِ سُبْحَانَهُ وَتَعْظِيمِهِ، وَمُرَاقَبَتِهِ فِي السِّرِّ وَالْعَلَنِ، وَتَعَاهُدُهُمْ بِالْمَوْعِظَةِ وَالتَّذْكِيرِ، وَحَثُّهُمْ عَلَى الصَّلَاةِ، وَمُتَابَعَتُهُمْ فِيهَا؛ فَإِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ، وَكَثِيرٌ مِنَ الشَّبَابِ وَالْفَتَيَاتِ مَا حَالَ بَيْنَهُمْ وَبَيْنَ كَثِيرٍ مِنَ الْمُنْكَرَاتِ إِلَّا مُحَافَظَتُهُمْ عَلَى الصَّلَاةِ { {وَأْمُرْ أَهْلَكَ بِالصَّلَاةِ وَاصْطَبِرْ عَلَيْهَا لَا نَسْأَلُكَ رِزْقًا نَحْنُ نَرْزُقُكَ وَالْعَاقِبَةُ لِلتَّقْوَى} }[طه: 132].


وَصَلُّوا وَسَلِّمُوا عَلَى نَبِيِّكُمْ...

إبراهيم بن محمد الحقيل
تابع

التصنيف: التربية والأسرة المسلمة

المصدر: مجلة البيان

الوسوم: #الأطفال #الإلكترونية #الألعاب



اليوم السابع
خليك فى البيت
رئيس التحرير
خالد صلاح

رئيس الوزراء يناقش مقترحات إنشاء مدينة طبية عالمية بالعاصمة الإدارية الجديدة

بما لا يخالف شرع الله.. ضوابط الألعاب الإلكترونية فى الإسلام.. فيديو

08 يونيو 2020 01:30 م

ألعاب إلكترونية

كتب - لؤى على

مشاركة | اضف تعليقاً واقرأ تعليقات القراء

أوضح مركز الأزهر العالمى للفتوى الإلكترونية، ضوابط لعب الألعاب الإلكترونية فى الإسلام، عملا بدوره الهام لحماية الناشئة وتحصينهم من كل الأفكار التى قد تختطفهم، بعد انتشار ألعاب معينة، تضمنت ما يخالف الشريعة الإسلامية.

فى هذا الفيديو نستعرض ضوابط لعب الألعاب الإلكترونية فى الإسلامية وفقا لما ذكره مركز الأزهر العالمى للفتوى.

بما لا يخالف شرع الله.. ضوابط الألعاب الإلكترونية فى الإسلام

مركز الازهر للفتوى | الازهر الشريف | اخبار مصر | الألعاب الالكترونية

مشاركة | اضف تعليقاً واقرأ تعليقات القراء

الموضوعات المتعلقة

دار الافتاء: الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو للأطفال مباحة
الأحد، 07 يونيو 2020 06:53 م

"الألعاب الإلكترونية والدين".. الأزهر للفتوى يحذر الآباء من مخاطرها على الأبناء.. ويؤكد: الإسلام أباح اللعب والترويح.. وعدم الاختلاط المحرم وكشف العورات وإيذاء النفس أبرز الضوابط.. وعدم اشتراط اللعب على مُقامرة
السبت، 06 يونيو 2020 08:30 م

"الأزهر للفتوى" يحذر من تحديث لعبة "بابچى": يحتوى على ركوع اللاعب لصنم.. ويؤكد يخطف عقول الشَّباب وينمّى لديهم سُلوكيّات العُنف.. ويفتى بحرمة كافة الألعاب الإلكترونية التى تدعو للعنف أو تحتوى على أفكار خاطئة
الخميس، 04 يونيو 2020 03:06 م



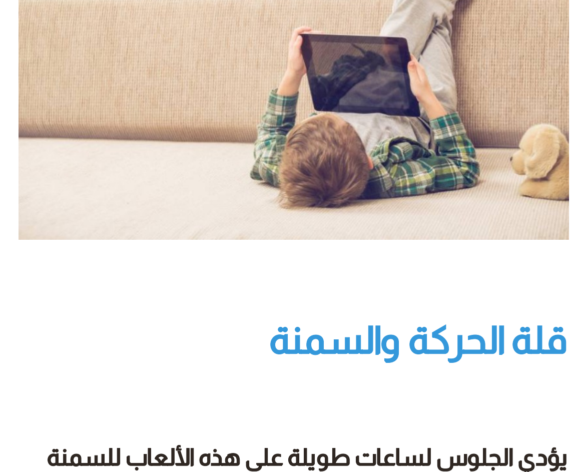
تعرف على أضرار الألعاب الإلكترونية وفوائدها

غنوة كنان () | 15 يناير 2020 | 11:29 ص

لا أحد يستطيع أن ينكر قوة تأثير ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية خاصة على الأطفال والشباب والمراهقين، وظهرت ألعاب الفيديو قبل ما يقارب 30 عاماً، وكانت حينها وسيلة تسلية بسيطة جداً تعتمد على الرسوم المتحركة، إلا أنها حققت نجاحاً كبيراً بسبب قدرتها على الترفيه والتسلية.

ومع تقدم السنوات تطورت هذه الألعاب بشكل سريع جداً وإلى مستوى هائل من التطور التقني، وأصبحت أقرب إلى العالم الحقيقي بسبب المحاكاة والتفاعل والتأثير البصري والصوتي والحركي، إضافة إلى ذلك تنوع الألعاب المطروحة التي جذبت الكثيرين إليها لدرجة الإدمان، وتسببت العديد من الألعاب بضرر كبير نفسي فمنها ما هو مستوحى من الصراعات والحروب لتترك أثراً نفسياً وسلوكاً عدوانياً سيئاً عند الأطفال والمراهقين.

أضرار الألعاب الإلكترونية



قلة الحركة والسمنة

يؤدي الجلوس لساعات طويلة على هذه الألعاب للسمنة الناتجة عن قلة الحركة.

انحناء في العمود الفقري

بسبب الجلوس لساعات طويلة وبوضعيات معينة وغير صحية على هذه الألعاب مما يسبب أضراراً جسدية كانحناء العمود الفقري وآلاماً في الرقبة والكتفين، لذا ينصح بتعديل وضعية الجلوس لكل 15 دقيقة والحركة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما يؤدي الجلوس لفترات طويلة وعدم الحركة إلى إضعاف العضلات والمفاصل بشكل كبير.

إجهاد العينين

تعمل هذه الألعاب بسبب شدة التركيز فيها والنظر إليها كثيراً على إجهاد العينين مما قد يؤثر بأضرار على المستوى البعيد كقصر النظر أو الانحراف.

إصابة الأطفال بالتوحد

من أكثر سلبيات الألعاب الإلكترونية إصابة الطفل بالعزلة واحتمال إصابته بالتوحد بسبب انعزاله عن العالم المحيط به والتفكير فقط في هذه الألعاب، قد يسبب الأمر إذا زاد عن حده إصابة الأطفال بطيف التوحد أو الاكتئاب، وغيرها من الاضطرابات النفسية.

تسبب الإدمان

الإدمان من أكثر سلبيات هذه الألعاب الأكثر شيوعاً، فتسرق الوقت وتؤدي إلى التقاعس عن أداء المهام الاجتماعي واليومي.

تترك أثراً سلوكياً عدوانياً وتحرض على العنف

تعتمد بعض الألعاب الإلكترونية على العنف والممارسات العدوانية الأقرب إلى الواقع الافتراضي كالببجي، وقد يؤثر هذا الجانب بالشخص الذي يدمن هذه الألعاب وخاصة الأطفال ويكون لديهم أثر نفسي سيئ وينمو لديهم حس العدوانية وأعمال العنف.

الأرق ومشاكل في النوم

قد يؤدي التعرض للشاشات التي تعرض الألعاب الإلكترونية إلى مشاكل في النوم، فمشاهدتها ليلًا ونهاراً قد تساهم في تشكيل صور على شكل كوابيس.

مشاكل في الانتباه والتركيز

تُساهم الألعاب الإلكترونية وخاصةً ذات المحتوى عالي السرعة في قلة التركيز ونقص الانتباه إضافةً لانخفاض قدرة الذاكرة، حيث أظهرت دراسات أن الأطفال الذين يلعبون بألعاب الفيديو لأكثر من ساعتين في اليوم قد يكونون عُرضةً لمشاكل تتعلّق بالانتباه وقلة التركيز.

التوتر والتهور

تحدث هذه الألعاب بعض الآثار العقلية، مثل التوتر العصبي والنوبات المرضية، والتشنجات العصبية كما ينتج عنها تأثير سلوكي غير محسوس ببعض الألعاب، مثل ألعاب السرعة والقيادة المتهورة، التي تنعكس فيما بعد على السلوك الواقعي في قيادة السيارة الحقيقية.

فوائد الألعاب الإلكترونية

وسيلة ترفيه ممتعة ومسلية.

وسيلة للتواصل والمشاركة والتفاعل الاجتماعي، مع الأصدقاء والإخوة والأشقاء، وبين الآباء والأبناء، فكثيراً ما يتم اللعب ضمن إطار اجتماعي متفاعل.

تنمي الذكاء عند الطفل، وتجعله يستجيب لما حوله، ويصبح تفكيره أكثر توسعاً.

تزيد مستوى التركيز والتدقيق والفهم، وتنمّي التفكير بطريقة حل المشكلات، والتوجه إلى الهدف، واتخاذ القرارات.

تنمية الوظائف الإدراكية من خلال تطوير هيكل الدماغ، وخلق مسارات عصبية جديدة وأجهزة إرسال لتحسين الأداء، هذا يتضح في الألعاب الفنية والموسيقية.

علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية



لا بد أن مسألة علاج إدمان الألعاب الإلكترونية تشكل عائقاً كبيراً جداً لدى الوالدين من ناحية كيفية الآلية التي يجب اتباعها وإقناع أبنائهم إلا أن هناك العديد من الطرق التي أشار إليها الاختصاصيون السلوكيون:

ينصح بتعليم الأطفال النظام وتنمية حس المسؤولية لديهم، كما أنه من المهم تحديد وقت للراحة والترفية لممارسة هذه الألعاب بساعات معينه ومكافآتهم بها.

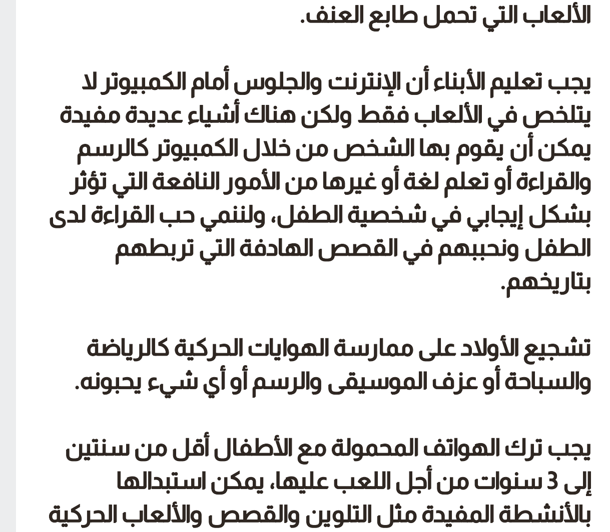
ضرورة رقابة الأهل للألعاب التي يختارها أبناؤهم بحيث تكون تناسب أعمارهم وعدم السماح لهم بممارسة الألعاب التي تحمل طابع العنف.

يجب تعليم الأبناء أن الإنترنت والجلوس أمام الكمبيوتر لا يتلخص في الألعاب فقط ولكن هناك أشياء عديدة مفيدة يمكن أن يقوم بها الشخص من خلال الكمبيوتر كالرسم والقراءة أو تعلم لغة أو غيرها من الأمور النافعة التي تؤثر بشكل إيجابي في شخصية الطفل، ولننمي حب القراءة لدى الطفل ونحببهم في القصص الهادفة التي تربطهم بتاريخهم.

تشجيع الأولاد على ممارسة الهوايات الحركية كالرياضة والسباحة أو عزف الموسيقى والرسم أو أي شيء يحبونه.

يجب ترك الهواتف المحمولة مع الأطفال أقل من سنتين إلى 3 سنوات من أجل اللعب عليها، يمكن استبدالها بالأنشطة المفيدة مثل التلوين والقصص والألعاب الحركية والمكعبات والكرة.

راقب جيداً الألعاب التي يستخدمها طفلك في جميع الأعمار، واحرص على خلوّها من أي مشاهد أو ألفاظ أو توجهات غير أخلاقية.



متابعة أو مراقبة الأطفال أثناء تفاعلهم مع تلك الألعاب.

التقرب إلى المراهقين ومناقشة مشاكلهم والعمل على حلها.

لا تعنف طفلك دائماً.. حاول أن تغير من سلوكياته حتى لا تتحول إلى إدمان.

شارك أطفالك بعض الألعاب العادية (غير الإلكترونية) للترفيه والتواصل الإيجابي.

اشترِ لهم حيوانات أليفة للعناية والاهتمام وشغل الفراغ.

اكتشف المواهب في أطفالك واعمل على دعمهم وتطوير مهارتهم.

إحصائيات ودراسات

كشفت دراسة نشرتها الرابطة الأمريكية للطب النفسي أجريت على مجموعتين من الأطفال أعمارهم بين 13 و15 عاماً عن أن الأطفال الذين اعتادوا ممارسة ألعاب الكمبيوتر، خاصة العنيفة منها وتلك التي تشمل الحروب والقتل، زاد لديهم السلوك العدواني واتسموا بسرعة الغضب، إضافة إلى إصابتهم بمشاكل في النوم وزيادة عدد ضربات القلب، فضلًا عن انعزالهم عن أسرهم وأصدقائهم، كما تسبب أمراضاً صحية ونفسية واجتماعية مستقبلًا.

وأشارت العديد من الإحصائيات والتقارير الصادرة عن المنظمات الدولية إلى المخاطر الناجمة عن الإفراط في الألعاب الإلكترونية، وأفادت بأن هناك 175 ألف حالة مرضية نتيجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية في العالم، كما أصيب 285 ألف طفل بمشاكل في النظر نتيجة ألعاب الفيديو.

و كشفت دراسات متعددة، أن قضاء وقت طويل في ممارسة ألعاب الفيديو لما يفوق 9 ساعات أسبوعياً، يمكن أن تكون له آثار ضارة على الأطفال. وأكدت أنه يمكن إيجاد علاقة بين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب، والمشكلات السلوكية لديه، وصراعه مع نظرائه وتقليل مهاراته الاجتماعية.

كما أظهرت دراسة إسبانية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو لأكثر من 9 ساعات أسبوعياً تشكل خطراً عليهم. وأجرى الدراسة الباحث خيسوس بوجول من مستشفى ديل مار في برشلونة وزملاؤه وشملت 2442 طفلًا تتراوح أعمارهم بين 7 و11 عاماً. وكشفت الدراسة أنه يمكن إيجاد علاقة بين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب والمشكلات السلوكية لديه، وصراعه مع نظرائه وتقليل مهاراته الاجتماعية. وهذه المشكلات تظهر بشكل خاص لدى الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو لمدة تزيد على 9 ساعات أسبوعياً.

في الوقت نفسه، كشفت الدراسة أن ممارسة ألعاب الفيديو لمدة ساعة أو ساعتين فقط أسبوعيا ترتبط بتحسن المهارات الحركية وبعض القدرات الإدراكية لدى الأطفال. ويقول الدكتور بوجول إن "ممارسة ألعاب الفيديو ليست جيدة ولا سيئة على الإطلاق وإنما الفترة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب هي التي تحدد النتيجة". ولم تتوقف الدراسة التي تم نشرها في "دورية علم الأعصاب" عند نوع الألعاب التي يمارسها الأطفال.

تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الالكترونية

كتابة إبراهيم أبو غزالة - آخر تحديث: ٠٨:٢٩ ، ٨ أبريل ٢٠١٩

ذات صلة
أضرار الألعاب الإلكترونية وفوائدها
ما هو تعريف الألعاب الإلكترونية
بحث عن أضرار الألعاب الإلكترونية
أضرار وفوائد الألعاب الإلكترونية

محتويات

١ الألعاب الإلكترونية
٢ فوائد الألعاب الإلكترونية
٣ أضرار الألعاب الإلكترونية
٣.١ التشجيع على العنف
٣.٢ إضاعة الوقت
٣.٣ تغيير في المظهر الخارجي
٣.٤ تؤثر على الصحة
٣.٥ إدمان الألعاب الإلكترونية
٣.٥.١ أنواع الإدمان على الألعاب الإلكترونية
٣.٥.٢ علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية
٣.٥.٣ الآثار الجسدية لإدمان الألعاب الإلكترونية
٣.٥.٤ علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية
٤ فيديو أضرار الألعاب الإلكترونية وفوائدها
٥ المراجع

الألعاب الإلكترونية

تُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية، إذ إنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطُرق متنوعة.[١]

بدأت الألعاب الإلكترونية بين عام 1967 و1969م، وذلك بعدما قرر المهندس الأمريكي رالف باير العثور على طريقة للعب الألعاب على التلفاز، وبمساعدة أصدقائه بيل هاريسون وبيل روش تم صناعة أول نموذج للألعاب الإلكترونية، والذي أطلقوا عليه اسم الصندوق البُني (بالإنجليزية: Brown Box)، ويُعتبر هذا النموذج الأولي أول نظام ألعاب فيديو مُتعدد البرامج واللاعبين، ثم استولت شركة ماغنافوكس (بالإنجليزية: Magnavox) على هذا النموذج، والتي بدورها قامت بإصدار هذا التصميم باسم ماغنافوكس أوديسي (بالإنجليزية: Magnavox Odyssey)، مما مَهّد الطريق لتطور ألعاب الفيديو حتى وصلت إلى هذا التقدّم.[٢]

فوائد الألعاب الإلكترونية

للألعاب الإلكترونية تأثير كبير على الثقافة العامة للأفراد، بسبب انتشارها الواسع بينهم، ويُمكن حصر فوائد الألعاب الإلكترونية بما يلي:[٣][٤]

- **الألعاب الإلكترونية تَزيد من الأداء المعرفي:** تُشير بعض الدراسات إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو غالباً ما يكون لديهم أداء فكري مُرتفع، وكفاءة دراسية عالية، نسبةً إلى الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب.
- **الألعاب الإلكترونية تُحسن التناسق بين اليد والعين:** إذ تتطلب أغلب ألعاب الفيديو بغض النظر عن موضوعها من اللاعبين استخدام أوامر دقيقة تؤثر على تناسُق حركة اليد مع النظر.
- **الألعاب الإلكترونية تُحسن عملية اتخاذ القرار:** حيث تعتمد معظم ألعاب الفيديو على تطوير استراتيجيات معينة خلال اللعبة، مما يُساعد على اتخاذ القرارات بشكل أفضل وأسرع.
- **الألعاب الإلكترونية تُشجع على القراءة:** فمن الممكن أن تُشجع الألعاب الإلكترونية على القراءة، بحيث يَجذب الحوار القائم بين الشخصيات اللاعب فيقرأه ويُنمي مهارات القراءة الخاصة به.
- **الألعاب الإلكترونية تَشحذ التفكير الاستراتيجي والمهارات المنطقية:** حيث تتطلب هذه الألعاب وضع استراتيجيات للتمكُن من التقدم إلى المستويات التالية، وإنهاء اللعبة والفوز بها.
- **الألعاب الإلكترونية تَزيد الاهتمام بالتكنولوجيا:** حيث يتأقلم الأفراد مع التكنولوجيا الحديثة من خلال الألعاب الإلكترونية، وتَزيد من اهتمامهم بها.
- **الألعاب الإلكترونية تساعد الأشخاص المُهمشين في المجتمع:** يَتمكن الأشخاص المُهمشين اجتماعياً من التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، ويتم تَقبُلهم تدريجياً بين الناس من خِلال الألعاب مُتعددة اللاعبين، إذ يتمكن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين صداقات جديدة كذلك.
- **الألعاب الإلكترونية تُستخدم كأدوات للتدريس:** فقد قامت بعض المؤسسات التعليمية بتضمين مواد تعليمية في الألعاب الإلكترونية، إذ تُنمي المهارات الحياتية المختلفة وتُحسنها، بالإضافة إلى أن العملية التعليمية تُصبح أكثر مُتعة.
- **الألعاب الإلكترونية تُستخدم كوسيلة فنية:** حيث إن الألعاب الإلكترونية تُساهم بشكل كبير في صناعة بعض الوسائط الفنية، مثل الموسيقى والأفلام.

أضرار الألعاب الإلكترونية

قد تتسبب الألعاب الإلكترونية بإصابة اللاعبين بالسُّمنة، والكَسل، والأمراض الاجتماعية، ومشاكل في الصحة البدنية، والعقلية المُتكوِّنة بسبب كثرة استخدام هذه الألعاب الإلكترونية، وفيما يلي بعض أضرار الألعاب الإلكترونية:[٥]

التشجيع على العنف

تؤثر ألعاب الفيديو على سلوك الأفراد في الحياة الواقعية، إذ أشارت بعض الدراسات إلى أن لعب ألعاب إلكترونية عنيفة لمدة مُعينة من الزمن قد يؤدي إلى زيادة كمية العنف لدى اللاعبين، كما قد يؤدي إلى توليد سلوكيات أُخرى خطيرة.[٦]

إضاعة الوقت

ارتبط لعب الألعاب الإلكترونية بإضاعة الوقت، حيث إن الوقت الذي يُمضيه اللاعب بلعب هذه الألعاب يَحل محل الأنشطة الأُخرى الأكثر أهمية، كقضاء الوقت مع العائلة أو الأصدقاء، أو القيام بالمسؤوليات الدراسية، أو المشاركة في النشاطات الترفيهية كلعب كُرة القدم، أو قضاء الوقت في تطوير مهارة ما.[٧]

تغيير في المظهر الخارجي

إن الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى تغيير مظهر اللاعب الخارجي، وذلك من خلال:[٨]

- عدم النوم لساعات كافية، والذي بدوره قد يؤدي إلى شحوب لون البشرة أو تكوّن هالات تحت العينين.
- زيادة الوزن.
- عدم القدرة على الوقوف بشكل صحيح.

تؤثر على الصحة

يُمكن لألعاب الإلكترونية أن تؤثر على الصحة البدنية للاعبين، إذ يُمكن أن تُسبب:[٨]

- آلام المفاصل: إذ قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية إلى الإصابة بآلام المفاصل الموجودة في الرقبة، أو اليد، أو الرسغ، أو الساعد، حيث إن هذه الآلام قد تَنتُج بسبب اللعب المُستمر لفترات طويلة دون راحة.
- نقص فيتامين د: قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة إلى نقص فيتامين د، والذي يَحصُل عليه الإنسان من التَّعرُض لأشعة الشمس، إذ يؤدي نقص فيتامين د إلى مرض الكساح الذي يُضعف العظام، ويُسبب انثناء في العامود الفقري والساقين.
- البدانة: غالباً ما تؤدي الألعاب الإلكترونية المُرتبطة بتناول الأطعمة غير الصحية، والوجبات الخفيفة الدهنية والسكرية إلى السمنة.

إدمان الألعاب الإلكترونية

تَستهلك الألعاب الإلكترونية الكثير من وقت اللاعبين مما يؤدي إلى إدمانها، إذ إن هذا الإدمان أصبح أمراً مُعترفاً به دولياً، ويُساوي بخطورته إدمان المُقامرة القَهرية، حيث يكون هدف اللاعب هو الفوز.[٩]

يتحول حُب الألعاب الإلكترونية إلى إدمان عندما يَقضي اللاعبون معظم وقتهم في لعب ألعاب الفيديو على حِساب العمل، أو الدراسة، أو التمارين البدنية، أو المناسبات العائلية، أو الأنشطة الاجتماعية، مما قد يؤثر عليهم سلباً.[٩]

يوجد العديد من الأسباب التي تؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها أن مصمموا الألعاب قد صمموها بهذه الطريقة لزيادة عدد اللاعبين، حيث يتم تصميم اللعبة لتُشكل تحدي دائم للاعب حتى يَتمكن من الفوز، مما يجعله يُمضي وقتاً أطول محاولاً الفوز دون استسلام.[١٠]

أنواع الإدمان على الألعاب الإلكترونية

يتم تصنيف الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى نوعين، وهما:[١٠]

- إدمان الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مُهمة واحدة فقط، ويلعبها لاعب واحد، إذ عندما يقوم اللاعب بإنهاء هذه المهمة أو عندما يُحرز نتيجة معينة، فإن الإدمان عليها غالباً ما ينتهي.
- إدمان الألعاب الإلكترونية التي لا تتضمن مهمة واحدة، وليس لها نهاية، ويلعب هذه الألعاب عدد متنوع من اللاعبين عبر الإنترنت، حيث يقوم اللاعب ببناء شخصية وهمية، ويُنشئ علاقات مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت من خلالها، ولا ينتهي هذا النوع من الإدمان بسرعة، وذلك لعدم وجود نهاية مُحددة للعبة، كما أن اللاعب قد يَستخدم هذه اللعبة كطريقة للهروب من الواقع بحيث يَشعر بأنه أكثر قبولاً في شخصيته الوهمية الموجودة بهذه اللعبة.

علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية

تَشمل علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية ما يلي:[١١]

- تَغيُر في السلوك.
- تَغيُر في المزاج.
- العُزلة الاجتماعية .
- فُقدان الرغبة بالقيام بالأنشطة الممتعة الأُخرى.
- القلق أو الاكتئاب.
- تَدني الإنجاز في المدرسة أو العمل.
- صعوبة التحكُم بالوقت المُستهلك في اللعب.

الآثار الجسدية لإدمان الألعاب الإلكترونية

تَشمل الآثار الجسدية لإدمان الألعاب الإلكترونية آلام في الرُّسغ، والرقبة، والمَرفقين، وظهور البثور على الجلد، وحدوث اضطرابات النوم، كما أن الإدمان على المدى الطويل يُمكن أن يؤدي إلى السمنة، أو النحافة، أو الخدر في اليدين (الاعتلال العصبي المحيطي)، أو جلطات الدم.[١١]

علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية

لا يجب استخدام الأدوية لعلاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية، بل يُفضل اتباع تقنيات علم النفس القياسية، مثل استخدام العلاج السُّلوكي المعرفي، والذي يَنُص على تعديل أنماط التفكير للتعامل مع مواقف الحياة المختلفة.[١١]

فيديو أضرار الألعاب الإلكترونية وفوائدها

للتعرف على أضرار الألعاب الإلكترونية وفوائدها شاهد الفيديو.

This site can’t be reached


المراجع [+]

مواضيع ذات صلة بـ : تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الالكترونية
بحث عن أضرار الألعاب الإلكترونية
أضرار وفوائد الألعاب الإلكترونية
فوائد الألعاب الإلكترونية
أضرار الألعاب الإلكترونية
أضرار وفوائد الألعاب الإلكترونية وتعريفها
مخاطر وفوائد ألعاب الفيديو
أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال
ما هي أضرار الألعاب الإلكترونية
أضرار الألعاب الإلكترونية وفوائدها
ما هو تعريف الألعاب الإلكترونية
قد يعجبك أيضاً

الزوار شاهدوا أيضاً
طريقة لعب الداما
كيف تصنع لعبة بسيطة
كيف يمكن صنع طائرة ورقية
كيفية صنع طائرة ورقية
طريقة عمل علب الهدايا
كيفية صناعة الرسوم المتحركة
طريقة عمل طين الصلصال
كيف تصنع صندوقاً من الورق
طريقة لعب طاولة الزهر
كيفية صنع طائرة من الورق
طرق تلوين البيض بالألوان الطبيعية
أضرار الآيباد على الأطفال

مقالات من تصنيف منوعات تسلية وألعاب
كيف يصنع الصلصال
كيف أعمل مطوية
كيف أتعلم البلوت
كيف ألعب مع طفلي عمره
كيف تصنع طين اصطناعي
صنع ألعاب من الورق
كيف نصنع مقلمة
وسائل الترفيه
كيف تصنع معجون
كيفية صنع أساور بالمطاط
تقرير عن الرحلة المدرسية
كيف تلعب الطرنيب

مقالات منوعة
كيفية التخلص من دود البطن
مشروبات لعلاج الانتفاخ والغازات
مشروبات لعلاج الإسهال للكبار
طرق طبيعية لعلاج الإمساك
وصفة لعلاج قرحة المعدة
مشروبات لعلاج قرحة المعدة
طرق لعلاج الإمساك طبيعياً
طرق علاج حموضة المعدة
ألم مزمن في البطن
مشاكل الهضم



اليوم السابع
خليك فى البيت
رئيس التحرير
خالد صلاح
أحمد أحمد يشكر الرئيس السيسى على تمديد اتفاقية مقر الكاف
الرئيسية
تقارير مصرية
دار الافتاء: الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو للأطفال مباحة
الأحد، 07 يونيو 2020 06:53 م
دار الافتاء
كتب لؤى على
مشاركة
اضف تعليقاً واقرأ تعليقات القراء
قالت دار الافتاء المصرية إن الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو للأطفال مباحة إذا كانت مناسبة للمرحلة العمرية لمن يلعبها، وتساعده فى تنمية الملكات أو توسعة القدرات الذهنية، أو للترويح عن النفس، بشرط ألا يكون فيها قمار أو محظور شرعى، مع مراعاة أن يكون ذلك بتوجيهٍ ومراقبة من ولى الأمر لأبنائه.
وكان قد قال مركز الأزهر العالمى للفتوى الإلكترونية إن شريعة الإسلام لم تتوقف للحظة عن دعم كلِّ خيرٍ نافع، والتَّحذير من كل شرٍّ ضارٍّ فى مُختَلف الأزمنة والأمكنة، وتميزت بالواقعيّة، وراعت جميع أحوال الناس واحتياجاتهم وحقوقهم فى شمولٍ بديعٍ، وعالميّة لا نظير لها فى الشّرائع، ولا عجب - إن علمت هذا - من إباحة اللعب والترويح فى الإسلام إذا اعتُبرت المصالح، واجتُنبت المضار؛ مُراعاةً لنفوس النّاس وطبائعهم التى تملُّ العادة، وترغب دائمًا فى تجديد النّشاط النَّفسىّ والذهنىّ والجسدىّ.
ومع هذه الإباحة والفُسحة، لا ينبغى أن نغفل ما وضعه الشّرعُ الشّريف من ضوابط لممارسة الألعاب، يُحافظ المرء من خلالها على دينه، ونفسه، وعلاقاته الأسرية والاجتماعية، وماله، ووقته، وسلامته، وسلامة غيره.
ويمكن إجمال هذه الضَّوابط فى النِّقاط الآتية:
1) أن يكون اللعب نافعًا، تعود فائدته على النفس أو الذهن أو البدن.
2) ألا يشغل عن واجب شرعى، كأداء الصلاة أو بر الوالدين، أو يؤدى إلى إهدار الأوقات والعمر.
3) ألّا يشغل عن واجب حياتى كطلب العلم النافع، والسعى فى تحصيل الرزق، وتلبية حقوق الوالدين والزوجة والأولاد العاطفية والمالية وتقوية الروابط معهم.
4) ألّا يُؤدى اللعب إلى خلافات وشقاقات ومُنازعات.
5) أن يخلو من الاختلاط المُحرَّم، وكشف العورات التى حقّها السِّتر.
6) أن يخلو من إيذاء الإنسان؛ لأنه مخلوق مُكرَّم فلا تجوز إهانته بضرب وجهه - مثلًا - أو إلحاق الأذى به.
7) أن يخلو من إيذاء الحيوان؛ فقد أمرنا الإسلام بالإحسان إليه، وحرَّم تعذيبه وإيذاءه بدعوى اللعب والتَّرويح.
8) ألّا يشتمل اللعب على مُقامرة.
دار الافتاء
مركز الازهر للفتوى
الازهر الشريف
اخبار مصر
الموضوعات المتعلقة
مركز الأزهر للفتوى يطلق حملة للتعريف بأمهات المؤمنين زوجات الرسول
الأحد، 07 يونيو 2020 03:10 م
مركز الأزهر العالمى للفتوى: استقبلنا 98 ألف فتوى خلال شهر رمضان